Internetes szerepjáték... – a milliomosok játéka?! NEM IGAZ!

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA



TESZTELTÜK:



C&C Renegade
Cossacks: Art of War



Disciples II
Destroyer Command



Nascar 2002
Heli Heroes

Dungeon Siege

Warcraft III

Már láttuk!

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



9 770865 822000
2002. MÁRCIUS #131

NYIT

2002. MÁ

REGGE

3 KOPONYA
AIRPORT INC.
BLAIR WITCH 1
BROKEN SWORD 2
BUGDOM
CAPTAIN CLAW
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
COLIN MCRAE RALLY
COMMANCHE VS. HOKUM

COMMANDOS
CUTTHROATS
F/A-18 KOREA
FIGHTING FORCE
FLIGHT UNLIMITED
FLY!
FLYING CORPS
FORD RACING
GANGSTERS

GRAND THEFT AUTO
GRAND THEFT AUTO 2
HEAVY METAL FAKK2
HEROES OF M&M 2
HIDDEN & DANGEROUS
HOUSE OF THE DEAD
JIMMY WHITE CUEBALL 2
KISS PINBALL
MICRO MACHINES 2

MIG ALLEY
MIGHT & MAGIC VII
MORTAL KOMBAT 4
ONI
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAILROAD TYCOON 2
REDGUARD
RESIDENT EVIL 2

REVENANT
RUNE
SEGA RALLY 2
SEGA WW SOCCER
SERIOUS SAM
SONIC RACER
SOUL REAVER
SPEC OPS
SPEC OPS 2

THIEF
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER 2
TOUCHE
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER
WORLD LEAGUE SOCCER
WORMS UNITED

ÚJDONSÁGOK:



1999 FT



1999 FT

HAMAROSAN MEGJELENIK: CAESAR 3 GREEN BERETS (+MYTH II) HOMEWORLD RAGE OF MAGES II RED BARON 3D SWAT 2

576 TESCO MEDIA MARKT



Office DEPOT



CD GALAXIS



kínálatunk folyamatosan bővül

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

www.evm.hu

Üdv mindenkinek!
Megjelent hát a megújult 576 második száma. Sajna pont a közmondásosan halvány februári szezon újdonságaiból kellett bele válogatnunk, de remélem ennek ellenére tetszeni fog Nektek.
E havi témának az interneten játszható szerepjátékokat választottuk. Ezekről magyar lapban még nem jelent meg összeállítás, pedig az egyik legélvezetesebb játéktípusról van szó. Sokakat visszatart tőlük az a hiedelem, hogy hatalmas összegeket kell lepengetni értük havidíj formájában. Nos, az internetezés költségeivel összehasonlítva ezek azért annyira nem komoly összegek, emellett több program ingyenes kipróbálási időszakot tartalmaz. Összeállításunkban természetesen ezekről is nyújtunk információkat.
Másik fő témánk a retro. Megpróbáltuk megkeresni a mostani számban szereplő játékok "őseit", és bemutatni Nektek ezeket. A visszatekintők mellett természetesen más helyen is előkerülnek a régi jó ismerősök...
Egy érdekes kísérletbe kezdtünk a mostani számban, szeretném, ha megírnátok, Nektek mennyire jött be a dolog. Ugyanis a tükörméretünket (ahol a szöveg van) megnöveltük, a betűtípusunkat megváltoztattuk és méretét lecsökkentettük, az oldalsó képoszlopot pedig sokkal kevesebbszer alkalmazzuk. Így lehetőségünk nyílt rá, hogy a karakterszám mellett a képekre szánt helyet is növeljük, és sokkal nagyobb (így vélhetően használhatóbb) illusztrációkat alkalmazzunk. Kíváncsi vagyok, hogy mennyire tetszik Nektek ez a megoldás, írjátok meg a véleményeteket!
Mivel a szerkesztőség tagjainak 105%-a Star Dudes rajongó, ezért a mostani számtól egy-egy megnyilatkozás esetén minden kedves újságírót a kedvenc Star Dudes karaktere fog reprezentálni (Rich Cando, a készítő szíves hozzájárulásával). A részleteket lásd beljebb...
Na ennyit a süket dumából, kezdődjön a márciusi 576...!

ender
vfulop@576.hu

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy.u.17.
Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Fülöp Viktor vfulop@576.hu
Layout: Varga Balázs vargab@576.hu
Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

AKTUALITÁSOK

ISMERTETŐK

NAGYÍTÓ

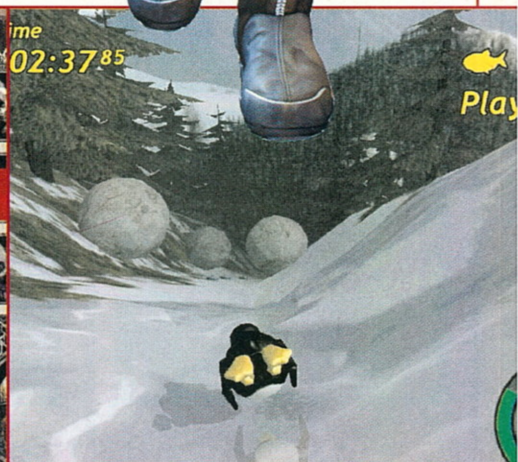
MÁS













KASPAROV, A VIRTUÁLIS SAKKMESTER

A Titus Interactive került ki győztesen abból a versengésből, amely a PC-játékok gyártói közt az utóbbi időben folyt a többszörös sakkvilágbajnok, Gary Kasparov kegyeiért. Ők dobhatják ugyanis piacra a népszerű sakkozó nevével fémjelzett, Game Boy Advance formátumra íródott játékot. Ez a program a legelső sakkszimulátor erre a formátumra szabva, amellyel harmincegy különböző virtuális ellenféllel vívhatunk intellektuális küzdelmet, három különböző nehézségi fokozat közül kiválasztva a nekünk legmegfelelőbbet. Mindegyik virtuális ellenfelünk sajátos játékstílussal rendelkezik, s ez teszi ezt a programot a jelenleg kapható legmagasabb szintű játékszimulátorrá.

BRITNEY, A THQ LEGÚJABB ÜDVÖSKÉJE

A THQ jó évnek néz elébe, legalábbis a minap tartott sajtótájékoztatójukon igencsak pozitívan tekintettek a közeljövő felé. Az elkövetkezendő hónapokban a cég eddigi legsikeresebb licenceibe lehel majd új életet, miközben újabbnál újabb tartományokat is megpróbál majd leigázni a PC-játékok piacán. Az egyik



legnagyobb durranásnak Britney Spears legelső játékprogramját, a Britney's Dance Beat-et szánják, persze kapásból GameCube, PC, na meg PS2-platformra egyaránt meghangszerelve, hogy senki se maradhasson ki Spears kisasszony szórásából. Persze a régebbi, legendás programok sem merülnek el a múltban teljesen- a PS2 RPG Summoner kalandjai is folytatódnak, a Red Faction család is újabb taggal, a dark Summitútal gazdagodik majd, míg a Hot Wheels sorozat programok egész garmadáját ontja majd magából az év közepe felé.

A NIKE PERLI A SEGA-T

Most, hogy kezdtek jól alakulni az egykori vezető szoftver-gyártó, a Sega dolgai, eléggé kellemetlenül érintheti a céget a sportszergyártó megakonszern, a Nike

FORTYOGÓ DÜH

MEGINT KÉSIK AZ UNREAL 2

Annak ellenére, hogy tavaly a velős hírverés bőszen ígérte, hogy idén már kora tavasszal (azaz március első felében) a boltok polcain lesz az Epic Games legújabb FPS-e, az Unreal Tournament 2. Minden rajongó feszülten vészelte át a telet, reszkető kezekkel várta a halvány reménysugarat, bár a Return to Castle Wolfeinstein, a Command & Conquer: Renegade és a Medal of Honor: Allied Assault azért segített a túlélésben, de azért az Unreal az mégis csak Unreal. A szomorú hír az, hogy néhány hete az alkotók bejelentették, hogy az új grafikai motor és a tökéletes 3D-s megvalósítás bizony több időt igényel, ezért a megjelenést nyárra csúsztatták. Ekkor persze fellángolt a közhangulat, az Epic Games pedig sunnyogott, és kezét tördelve ígérgette, hogy júliusban már biztosan kipróbálhatjuk a legendás FPS-t. Ezzel szemben most megint újabb rossz hír látott napvilágot, rég volt példa ilyen mértékű késedelemre, de szomorú szívvel kell bejelentenünk, hogy a várva várt játék sajnos megint csúszni fog. Vélhetően csak karácsony tájékán vehetjük meg, de kérdés, hogy akkor egyáltalán lesz-e még kedvünk hozzá. Külön felháborító, hogy céges berkekben szintén rebesgetik a hasonlóképpen favorizált és agyonreklámozott Grand Prix 4 elhalasztását is, habár annak megjelenése csak egy héttel csúszik majd, így – bár erre már nem mernénk mérget venni - május 24-én kerül a boltokba, az Xbox verzió pedig június 14-én. Mindeközben jön a Duke Nukem: Manhattan Project, és a Hitman 2 is benyomul a piacra, de az Unreal rossz hírét most már az sem mentheti meg, hogy az Unreal Fortress multiplayer sikerekre pályázhat. Erre mondják, hogy bizony a jó szándék nem elég a sikerhez. Nem kellene olyan ígéreteket tenni, amik felcsigázzák a szerencsétlen közönséget, majd közel egy évet csúsztatni a dolgot, hogy mindenki beleőrüljön. Pedig az indítás jó volt, csak hát megint közbeszólt az üzlet és a piaci verseny. Na mindegy, majd meglátjuk karácsonykor, hogy volt-e értelme ennyit várni.



AZ ERŐ A MARKETINGGEL VAN

A JEDI KNIGHT ARANYLEMEZEN

Mennyi bőrt húzhatunk le még a Star Wars világról? Költői kérdés csupán, mindannyian jól tudjuk, hogy a játékmesterek szerint soha nem apadhat el a Lucas féle álomvilág varázsa. Ezt az is bizonyítja, hogy a jediknhightII.com információi szerint (lehet, hogy a srácok kicsit hazabeszélnek?) a Lucas Arts és a Raven Software első közös gyermeke hatalmas sikernek örvend, olyannyira, hogy akár aranylemez is lehet, bár erről még lapzártánkig nem érkezett hivatalos sajtóközlemény. Ez a hatalmas felhajtás nem csoda, hiszen elég komoly marketing munka előzte meg a piacra dobást, várhatóan az Unreal 2-vel ellentétben ez a játék időben kerül a boltok polcaira. Annyit előzetesben sikerült megtudnunk, hogy a Jedi Outcast névre hallgató folytatás Kyle Katarn kalandjait vezeti végig, aki a birodalmi akadémia elvégeztével a hivatal kötelékébe áll, de hamarosan szembekerül a korrupcióval, gyűlölettel és magával a sötét oldallal. Így hát elhagyja a Birodalmat, hogy megkeresse igazi szövetségeseit, mielőtt túl késő lenne. A Jedi Outcast-ben nagy teret kap majd a multiplayer játékmód, amely szintén nem meglepő, hiszen elég sokan nyomultak on-line annak idején, és az előzetesek alapján a cég igyekszik a folytatásban is erős hangsúlyt fektetni erre az opcióra. Bár a történet már kissé elcsépelt, de az Interneten kidobott előzetesek, képek, és demók alapján nem csoda, hogy már a megjelenés pillanatában aranylemezen kerül hozzánk a Lucas Arts legújabb gyöngyszeme. Az alkotók valóban nem bíztak semmit a véletlenre, még a Quake III Arena módosított engine-jét is licenszelték a játék motorjához, tavasszal pedig végre mi is megtudhatjuk, hogy az első rész kicsit halovány fogadtatása után mennyit reszelt az új brigád a kérdéses pontokon. Reméljük az erő velük volt, a többi pedig kizárólag rajtunk múlik majd.





TOVÁBBI HÍREINKET KERESD A WWW.576.HU WEBOLDALON

A HŐSÖK ÚJRA FELTŰNNEK

JÖN A HEROES 4

Annak ellenére, hogy a kultikus sorozat legújabb része már csúszott néhányszor a megjelenési időpontot illetően, szinte már megnyugodhatunk, s biztosra vehetjük, hogy a március elejére kikiáltott bemutató már végleges ígéret. Az alkotóbrigád végre befejezte az utolsó simításokat, bár sajnos a fejlesztéseknek köszönhetően nőtt a gépigény is, ami a felhasználókat talán nem tölti el felhőtlen eufórikus érzéssel, de hát mindennek ára van. Jó munkához meg idő kell – csak hogy folyamatos közhelyekkel traktáljuk a kedves olvasót -, de nem lehet panasz a várakozási időszakra sem, hiszen a világháló folyamatosan ontotta az újabb és újabb híreket a munkálatokról, valamint részletes információkat a karakterekről (persze megint a fekete sárkány lesz a legerősebb, de gondolom ezzel senkinek nem okoztam különösebb meglepetést). Így tehát nem csoda, hogy a legnépszerűbb körökre osztott stratégiai sorozat, a Heroes of Might&Magic legújabb epizódja aratni fog a piacon, erre számítva az alkotók (3DO) azt is bejelentették a közelmúltban, hogy a darab aranylemezre került, tehát már megkezdődött a sorozatgyártás. Ezen kívül megtudhattuk, hogy számos újítás (gyorsabb és szebb grafikai motor, több karakter, szélesebb körű tulajdonságok, közel 300 térkép, hatalmas játéktér) is a biztos siker kulcsa lesz, így tehát valóban nem kell félnünk attól, hogy a Heroes 4 megbukna, tátongó űrt hagyva maga után a műfaj sajnos szegényes világában. Már csak azért sem, mert a fiúk már háromszor bizonyították, hogy egy folytatás nem feltétlenül csak a felújított változatot jelenti, s bizony mindannyian reménykedünk benne, hogy ez most sem lesz másképpen. Kicsi kis plusz öröm, hogy az alkotók meglepő magabiztossággal ígérték azt is, hogy a Heroes of Might&Magic 4-en kívül a Might and Magic IX. is az utolsó fázisokban leledzik, ami azt is jelentheti, hogy akár egyszerre is a polcokra kerülhet a két alkotás. Az lenne bizony a Kánaán a rajongóknak, de hát azt már megszokhattuk ebben az iparban, hogy a szépnek tűnő ígéreteknek mindig kínos magyarázkodás lesz a vége. De ne fessük az ördögöt a falra!



A PLATFORM ÖRDÖGE

RAYMAN 3: ÚJABB MÓKA

Még januári számunkban olvashattatok a Rayman Multiplayerről, ami az 1997 óta tartó sikersorozat felemás színfoltja lett, de végül is csitította a kedélyeket mindaddig, amíg az Ubi Soft végre bejelentette, hogy a sok kiegészítő és konzolos fejlesztés után végre elkészíti a Rayman 3-at is, annak rendje és módja szerint (elvégre a folytatások korát éljük, amint ezt e havi hírblokkunk is hűen tükrözi). A több mint tízmilliós példányszámban eladott sorozat legújabb epizódja a Hoodlum Havoc névre hallgat majd, ahol szintén a hiányos testalkatú furcsa manóval élhetjük át a hagyományos platformjátékok minden örömét, és az alkotók azt is igyekeztek hangsúlyozni, hogy a megújult és gyorsabb grafika mellett főhősünk képességein is javítottak, miszerint egy teljesen új harcmodor segítségével győzhetjük majd le a sok gonosz szörnyet, akik a sok változatos pályán majd utunkat állják. Persze konkrétumokat még nem lehet tudni, hiszen az információ nagyon friss még, de a mézesmadzag, melyet most elrántottak előttünk, kétségtelenül sokat ígér. Bár a legutóbbi alkotás (amely a multiplayer név ellenére csupán osztott képernyős minijátékokat tartalmazott, amit a Nintendo és a Sony is elsütött már) némelyeknek komoly csalódást okozott, most végre megint felcsillant a reménysugár, persze nem kell azonnal karnevált rendezni, csak nyugtával dicsérjük a napot. Addig is marad a bizonytalan várakozás, és bízzunk Christine Burgess-Quemardban, az Ubi Soft nemzetközi produkciós irodájának vezetőjében, aki azt állítja, hogy a jövőben PC-re és az új generációs konzolokra megjelenő játék mindazt ötvözni fogja, amire egy mai hardcore platformrajongónak igénye lehet. Nyilatkozatában ugyanakkor Christine azt is kijelentette – rendkívül titokzatos módon -, hogy az újításoknak köszönhetően várhatóan nem minden törzsrajongó lesz majd elégedett az eredménnyel, az viszont biztos, hogy új és lelkes tömegeket vonz majd a Rayman 3. Ezek fényében már mi is kíváncsian várjuk, hogy vajon mik is lesznek azok a bizonyos újítások, beleértve ezt a titokzatos harcmodort. Reméljük nem egy új FPS születik majd...



akciója, amely beperelte a programgyártót, mert az állítólag egy mostanság bemutatott tévéreklámja kísértetiesen hasonlít a Nike 96-os hirdetéseire. Az NBA 2K2 című programot népszerűsítő hirdetés januárban került először bemutatásra, s a Nike szóvivője szerint az nem más, mint az ő egykori kampányuk képről képre történő virtuális másolata. A Nike most a kártérítés mellett a játék bevételeit is magának akarja, s ha a bíróság igazat ad majd a pipaszárú sportolóknak, a Sega ismét visszasüllyedhet majd a válságba, amelyből nagy nehezen mára majdhogynem teljesen kiküzdötte magát.

POKEMON HELYETT TEKKEN ÉS TÁRSAI

A japánok a Pokemon-őrületen kívül még mást is tudnak. Ezt példázza az is, hogy Európa és az USA egyik legnagyobb ütemben fejlődő cége, az Infogrames a japán Namco programjainak ausztráliai és európai terjesztéséről írt alá megállapodást. Az Infogrames Game Boy Advance verziókat készít majd és forgalmaz a japán cég olyan, messze földön híres játékaiból, mint a Tekken Advance, a Klonoa: Empire of Dreams, vagy éppen a Pac-Man Collection. Az Infogrames európai marketing igazgatója, Larry Sparks szerint cége hatalmasat profitál majd az együttműködésből, hiszen így a vállalat játékportfóliója igencsak megerősödik, míg a Namco teret hódíthat a viszonylag még kiaknázatlan piacon.

WAP, A BŰVÖS SÁRKÁNY

A 3DO Europe egy új, WAP-játékot bocsájt útjára, ami tulajdonképpen nem más, mint a PS2-re íródott, hamarosan megjelenő Dragon rage nevezetű program előfutára. A Quantum Sheep által kifejlesztett program WAP-verziója a cég weboldaláról, a www.3doeurope.com/wap tárhelyről tölthető le. A tamagochi-alapon működő programban mindenki a saját telefonján nevelgetheti fel saját kis házisárkányát, de a PS2-program ennél azért várhatóan jobban kihasználja majd a sárkányok veleszületett adottságait, például a tűzokádást.





TÁMADNAK A SEGGRONDA MARSLAKÓK

A VU Publishing megszerezte az Angliában egyre nagyobb népszerűségnek örvendő Butt Ugly Martians, azaz a Seggronda Marslakók franchise jogait, így aztán a Balázs Pali-hasonmás szörnyecskék ez év őszétől globális támadást indíthatnak a földi PC-játékosok ellen, s várhatólag megsemmisítő támadást mérnek majd a konkurenciára. A hihetetlenül gonosz, ugyanakkor irtó mulatságos idegenek földi invázióját PC-n és Mac-en, konzolokon, kézi készülékeken, na és interneten egyaránt figyelemmel kísérhetjük, sőt, mivel egy játékprogramról van szó, valószínűleg az a legjobb, ha aktívan részt is veszünk benne. Amíg a programok megérkeznek, ízelítőül tapadjunk a televízióképernyőkre, hiszen a Nickelodeon hamrosan nálunk is bemutatja a Seggronda Marslakók eszement kálváriáját.

ÚJ BUDGET SZOFTVEREK A DICE MULTIMEDIÁTÓL

A budget-szoftverekre szakosodott Dice Multimedia ismét hallat magáról. Olcsó, ám színvonalas programjainak listája ismét bővül néhány címmel, köztük a Wipeout 1097, a Warhammer: Dark Omen, a Shockwave Assault, valamint a Deconstruction Derby, a Sim Life, vagy a Road Rash. A programok márciusban kerülnek az angliai üzletek polcaira, s onnan csak idő kérdése, hogy az említett programok hozzánk is begyűrűzzenek.

SMS-JÁTÉK, NEM CSAK KAPCSOLTAM-MÓDRA

Az iFone, az egyik legnevesebb vezeték nélküli szoftver-fejlesztő cég, valamint a Vodafone a jövőben közösen gondoskodnak arról, hogy a Vodafone ügyfeleinek mindig legyen választható SMS-játékuk, a Vitray Tamástól megörökölt Kapcsoltamon kívül is. Időről-időre változó kínálatot ígér a két cég, hogy garantáltan egyetlen Vodafone-előfizető se maradhasson szórakozás nélkül, s hogy a mobilfüggőség garantáltan eluralkodjon rajtuk. Anglia legnagyobb szolgáltatója mellett az iFonenak sikerült megcsípnie az európai szolgáltatókat tömörítő szervezetet, a T-Motion Internationalt is, hogy a Vodafone-hoz hasonlóan más európai szolgáltatók klienseinek játékos szórakoztatásáról is az iFone gondoskodhasson.

KONZOLBÓL PC

Reméljük nem egyedülálló hírt közlünk végre ebben a témában, de örömmel jelenthetjük, hogy várhatóan a GTA 3 PC-re is megjelenik végre. Ez ma már azért is kuriózum, mert számos játékgyártó vállalat dönt amellett, hogy először csak konzolon teszteli le új fejlesztését, majd ha kedve tartja, akkor egy PC-s verziót is kidob. Szerencsére – mivel azért a GTA sorozat ezen

EGY JÁTÉK MIND FELETT

WARCRAFT III COLLECTOR'S EDITION – A RAJONGÓKNAK

A Blizzard soha nem feledkezik meg igazi rajongóiról, gondoljunk csak a Diablo II tökéletességére. Most már persze minden vérbeli játékos a Warcraft III megjelenését várja, s már a világhálón is nyomják ezerrel az információkat az újításokról, többek közt a MacWarcraftIII.com címen a nagyközönség Bill Roper és Rob Pardo urakkal csevegethetett a jövő egyik legizgalmasabb real-time stratégiai játékáról. A tesztelések még ebben a pillanatban is folynak, de a cég máris elárulta az év legnagyobb meglepetését, miszerint júniusban a Warcraft III Collector's Edition is napvilágot lát majd, szinte egy időben az új program hivatalos megjelenésével. Az biztos, hogy nem piskóta árat kérnek majd el érte, de gondoljunk csak bele, hogy mit meg nem adnánk egy olyan díszdobozos verzióért, amelyben az eredeti játékon kívül egy The Art of Warcraft című képes könyvet, artworkökkel és soha nem látott képekkel, valamint az alkotók kommentárjaival telepakolt CD-t, egy Warcraft III Cinematic DVD-t (az összes eddigi filmrészlet a játékból szélesvásznú változatban), sőt, még egy Warcraft III Soundtrack korongot is megkaparinthatunk. Talán nem kell nagyon részletekbe bocsátkozni, hogy egy vérbeli rajongó így is vérszemet, valamint rángógörcsöt kapjon, de ha még fájdítani akarjuk a szíveket, akkor suttogva azt is elárulhatjuk, hogy a dobozban lesz még egy Collector's Edition kézikönyv is, melyet a Warcraft III team tagjai dedikáltak, valamint nyomtatott képek tömérytelen mennyiségben. Ha valaki ezek után kételkedik a sikerben, annak kétlem, hogy valaha bármi is megsúrolja az ingerküszöbét. Reméljük, hogy a fényes pompa mellé azért a játék minősége is felnő, nehogy ilyen csodálatos beharangozó után csalatkoznunk kelljen.



RÚGD A BŐRT, NE SIRÁNKOZZ

BEJELENTETTÉK A CLUB FUTBALL-T

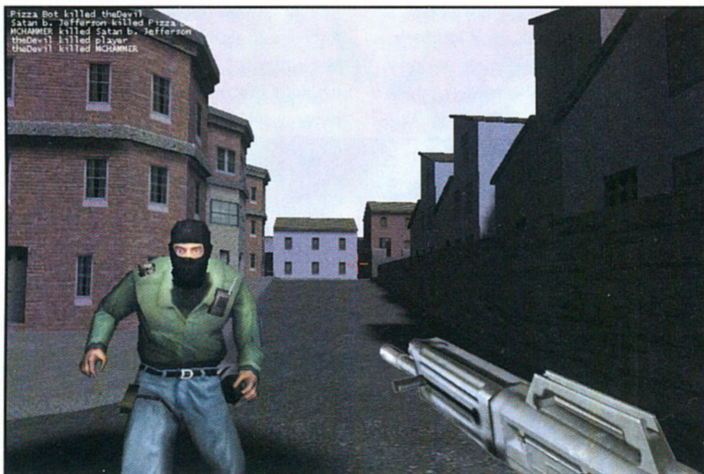
Nagy fába vágta a fejszéjét a Codemasters. Legújabb, fejlesztés alatt álló sportszimulátorukkal nem kisebb dologra vállalkoztak, mint, hogy minden idők legrealisztikusabb futball játékprogramját hozzák létre. Ezzel olyan konkurenciával kerültek szembe, mint az EA Sports, amely a műfaj abszolút nagy öregje, rengeteg tapasztalattal és alighanem a kategóriáján belül a legélvezetesebb, leglátványosabb játékokkal. Erre ígért rá a Codemasters, amikor azt állították, hogy a Club Football című játék vadonatúj fejlesztésű 3D motorja teljesen fotorealisztikus ábrázolást tesz majd lehetővé. Ez már csak olyan szempontból is merész állításnak bizonyul, hogy a jónevű cég a múltban nem szentelt különösebb figyelmet a virtuális labdarúgás fejlesztésének, így tehát megkérdőjelezhető mennyiségű tapasztalattal rendelkeznek ezen a téren. Ahogy az már lenni szokott, minden játékosról kazalnyi statisztikát és adatot mellékelnek, a különös gonddal kimunkált grafika mellé. Lehetőség van arra is, hogy a sportos vénával megáldott felhasználó saját fényképét bevigye a játékba, ahol hiphop virtuális futballistát varázsolnak belőle, hogy Beckham, vagy Djorkaeff oldalán rúghassa a bőrt. A játékban a tizenöt legrangosabb európai klubcsapattal próbálkozhatnak meg bajnokságot nyerni a rajongók. Picit szomorúan tapasztaltuk, hogy ebbe a tizenötbe az olyan nevek mellé, mint a Manchester United, a Glasgow Rangers, az Arsenal, illetve a Bayern mellé egyetlen magyar alakulat sem fért be, pedig milyen jól nézett volna ki egy Barcelona-Felcsút mérkőzés ;-). A Club Football specialitása, hogy minden csapat rajongóinak külön kiadással kedveskednek a Codemasters programozói, ahol a „kedvenc" csapatra nagyobb hangsúly helyeződik, mint az ellenfelekre. A játék idén ősszel várható, ekkor jelenik meg a PS2, illetve az X-Box változat. Egyelőre még nincs információnk arról, vajon a Codemasters marketingesei gondoltak-e a PCs közönségre, azonban reménykedünk, hiszen azt hiszem a sportjátékok kedvelői szívesen vetnének egy pillantást „minden idők



MÁR MEGINT EGY TERRORISTA

GLOBAL OPERATIONS BÉTATESZT

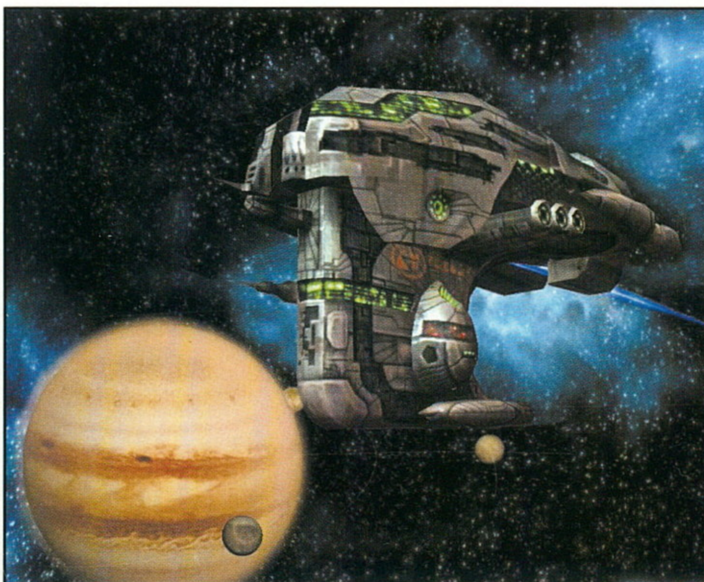
Napjainkban sajnos egyre gyakrabban hallani a híradásokban a terrorizmus-antiterrorizmus párkapcsolatról, s világszerte egyre több terroristaelhárító szervezet dolgozik megfeszített erőkkel, hogy a szomorú szeptemberi események ne ismétlődhessenek meg. Az ötletet nem hagyták túl sokáig parlagon heverni és a Barking Dog nevű fejlesztőcég jóvoltából a napokban vált elérhetővé a Global Operations című játék tesztelhető bétaverziója, amelyet hamarosan a kész termék fog követni. Hasonló témát feszegetett a SWAT 3, amelyben egy, a filmekből jól ismert, amerikai, „bedobjuk a könnygázgránátot betörjük az ajtót, meneküljön ki merre lát" típusú kommandóegység vezetőiként kergethettük a veszélyes pszichopatákat. A Global Operations-ben ennél valamivel kifinomultabb feladat vár ránk, specializált egységekkel –nehéztüzér, mesterlövész, tűzszerész, stb, mindegyik egyéni fegyverzettel és felszereltséggel – különféle missziókat kell végrehajtanunk, – bérgyilkosság, testőrség, robbanószerkezet hatástalanítása, stb. – illetve a jó szokáshoz híven, Quake mintára összecsaphatunk a barátainkkal is, akár helyi hálózatban, akár az Internet segítségével. A játék a képeket elnézve meglehetősen jónak ígérezik, ezt a várakozást pedig csak tovább fokozza a fejlesztők ígérete, mely szerint a vállalkozó kedvű kommandósok 32 féle fegyver és egyéb speciális felszerelés –éjjellátó készülék, thermokamera, C4-es robbanószer, stb. – segítségével indulhatnak a harcba. A Global Operations-t a napokban írták fel aranylemezre, ez pedig azt jelenti, hogy hamarosan – a Barking Dog illetékesei szerint március 26-án – megérkeznek a boltok polcaira a dobozok, amelyek a játék CD-it rejtik. A műfaj rajongói már nagyon várják ezt a napot, hiszen ha a képeknek, és az ilyenkor szokásos ismertető szövegeknek hinni lehet, – valós fegyverek alapján lemodellezett puskák, hiperrealisztikus környezet, stb. – a Global Operations valóságos csemege lesz majd a csapatalapú, FPS játékok között.



HAJRÁ, MAGYAROK!

HAEGEMONIA - LEGIONS OF IRON

Stratégiarajongók figyelem! A magyar érdekeltségű Digital Reality – amelynek nevét az Imperium Galactica 1-2 fémjelzi – újabb valósidejű stratégiai játék fejlesztésén dolgozik, amely várhatóan ez év májusában lát majd napvilágot a Cryo égisze alatt. Az előzetes jelentések szerint a Haegemonia valami egészen különlegeset nyújt majd a műfaj kedvelőinek. Erre több mint garancia az Imperium Galactica első és második része, amelyektől eltérően ugyan a Legions of Ironban kisebb szerepet kap majd a gazdasági terjeszkedés és az erőforrások menedzselése, azonban sokkal több akcióban vehetünk majd részt, kezdetben csak mint egy csillaghajó ifjú és dicsőségre szomjazó kapitánya, a későbbiekben azonban már kisebb-nagyobb flottákat is győzelemre vezethetünk, amennyiben előmenetelünk ezt lehetővé teszi. A történet szerint a következő évszázadban a Földön maradt emberiséggel háborúzó, Marsra települt kolonistákat, és anyabolygón maradt társaikat erőik egyesítésére kényszeríti egy idegen életforma, amelyik támadást intéz az emberiség ellen. A játék készítői igyekeztek a lehető legélethűbben lemodellezni a világűrben található objektumokat – feketelyukak, illetve a Kapcsolatból is ismert átjárók a féreglyukak – amelyek mind, mind szerepet kapnak majd az űrháború során. A képek önmagukért beszélnek, a grafikus szekció kitett magáért, - 40 féle űrhajó, több mint 20 perc kiváló minőségű animáció és videó - amelyet mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy a Haegemonia grafikus motorja egyszerre akár 100.000 poligon megjelenítésére is képes, természetesen csak akkor, ha a megfelelő hardveres támogatás megvan – értsd: a NASA számítókapacitásának jelentős hányada áll rendelkezésünkre. Mindezek ellenére nagyon várjuk a májusi premiert, hiszen egyrészt egy kiváló program megjelenésére van kilátás, másrészt drukkolunk, hogy kis hazánk programozó agytrösztjeinek sikerüljön az Imperium Galacticához hasonló minőségű játékot készítenie. Hajrá!



a platformon vált híressé – az alkotók nem sokkal a konzolos megjelenés után gyorsan leszögezték, hogy hamarosan a monitor előtt ülve is élvezhetjük az alvilági élet örömeit, szebb grafikával, s remek tizenhat játékos üzemmóddal is.

NYILVÁNOS PETÍCIÓ AZ EPIC GAMES –NEK

Közfelháborodást keltett az a hír, amelyet egy külföldi lap közölt le a napokban, miszerint az Unreal2-ben egyáltalán nem lesz többjátékos mód. Egyesek szerint a készítők a várhatóan nyáron megjelenő Unreal Tournament 2-re fektették a hangsúlyt, így a decemberre csúsztatott folytatás marad olyan, amilyen, már ami a multiplayer opciót illeti. Sokaknak persze



ez egyáltalán nem nyerte el tetszését, így – bár nem hivatalosan – már petíció is indult, melyben a felbőszült rajongósereg követeli ősi jussát. Ha esetleg a kérdés téged is felkavar, akkor hangot adhatsz véleményednek a http://clanfe.eclisis.net/?page=petition oldalon.

DUKE NUKEM MANHATTAN KAPUIT ZÖRGETI

Elkészült az új Duke Nukem játék hivatalos weboldala, amelyet a http://www.dukenukemmp.com/ címen ajánlott megtekinteni. Máris rengeteg hasznos infó, kép, érdekesség, interjú és persze a jól bevált fórum is segít abban,





hogy felturbózzuk kis agyunkat egy újabb véres mészárlásra. Bár a készítők még elég szűkszavúak a részleteket illetően, azért a beharangozó már így is lélekemelő, a filmelőzetes impozáns, a wallpaperek kedvesek, a többit persze meg majd úgyis meglátjuk.

MACINTOSH – VALAKI ERRE IS FIGYEL

A mai világban a PC-n és az újgenerációs konzolokon kívül szinte nem is találkozunk mással, ez persze nem azt jeleni, hogy nincs is más. Gondoljunk csak arra, hogy a Macintosh felhasználói berkekben is egyre nagyobb teret hódít magának, s bár ezt eddig igen kevesen óhajtják észrevenni, azért akadt már egy-két jelentkező. Szerencsére az Icewind Dale is megélhette, hogy egy új platformon bocsássák



közszemlére. Az egyik legismertebb (s talán legnépszerűbb is?) szerepjáték, ami egyébként a Baldur's Gate továbbérzése, itt is nagy sikerre számíthat, bár még nem lehet tudni, hogy a készítők gondolnak-e valami kedves extrával a Macintosh rajongókra, de ha nem, hát akkor sem hiszem, hogy lincshangulat uralkodik majd ezen körökben.

KASPAROV, A VIRTUÁLIS SAKKMESTER

A Titus Interactive került ki győztesen abból a versengésből, amely a PC-játékok gyártói közt az utóbbi időben folyt a többszörös sakkvilágbajnok, Gary Kasparov kegyeiért. Ők dobhatják ugyanis piacra a népszerű sakkozó nevével fémjelzett, Game Boy Advance formátumra íródott játékot. Ez a program a legelső sakkszimulátor erre a formátumra szabva, amellyel harmincegy különböző virtuális ellenféllel vívhatunk intellektuális küzdelmet, három különböző nehézségi fokozat közül kiválasztva a nekünk legmegfelelőbbet. Mindegyik virtuális ellenfelünk sajátos játékstílussal rendelkezik, s ez teszi ezt a programot a jelenleg kapható legmagasabb szintű játékszimulátorrá.

A DISNEY ÉS AZ UBORKASZEZON

Nos, ez a két fogalom nem igazán említhető egy lapon, hiszen az egeres cég interaktív részlegénél abszolút nagyüzem van. A felfokozott tempóban a cég segítőtársa az UBI Soft, amely három újabb játékot fejleszt ki a Disney újabb filmjeihez

JEGES MEGLEPETÉS

ICEWIND DALE 2

Nagy örömet fog szerezni a Forgotten Realms rajongók számára az Icewind Dale folytatása, amely valamivel kevesebb, mint 90 nap múlva érkezik a boltokba. A Black Isle Studios 2000-es fantasy játékának újabb részében a második kiadású AD&D alapján megalkotott játékrendszerrel és a Diablóból megismert nézettel és játékmenettel találkoznak a kalandozók. Fájdalmas hiányosság, hogy nem konvertálhatóak a játék első részében nagy műgonddal megalkotott karakterek, ám a készítők számos új fajt és alfajt ígérnek, valamint a kasztok és a fajok hihetetlen kombinációs lehetőségét. Az R. A. Salvatore által is megénekelt sötét Forgotten Realms világából számos ismerős lény és varázslat köszönti majd a műfaj rajongóit, találkozhatnak többek között Lloth pókistennő szörnyeivel, sárkányokkal is, természetesen számos új varázslattal, fegyverrel, felszerelési tárggyal kísérelhetjük meg felvenni velük a





harcot. Lényegesen fontosabb azonban hogy belebújhatunk a sötét elfek bőrébe, megtudhatjuk milyen érzés a Mélysötét lakójának lenni. Bár a programozók nem erőltették meg magukat túlságosan, a játék grafikus motorján nem végeztek túl sok változtatást, az Icewind Dale 2 még így is elég jónak mondható a maga nemében. A hangeffektek ígéretesebbnek tűnnek, a karakterek hangját hírességektől kívánják kölcsönözni, a játék zenéjét pedig egy fantasy körökben igen jó névnek örvendő zeneszerző fogja majd jegyezni. A játékrendszert profi igényességgel konvertálták és odafigyeltek arra is, hogy ne lehessen gátlástalanul „tápolni", többkasztúság például csak szigorú korlátozásokkal lehetséges. A játék várhatóan május 28-án kerül majd a boltokba, nagy gondot okozva ezzel a tanév végére készülő, illetve a vizsgaidőszakot megkezdő fiatalok számára.

A MUTÁNS ÓRIÁSROVAROK VISSZAVÁGNAK 4

Y PROJECT

A néhány évvel ezelőtt bemutatott Starship Troopers című sci-fi film legalább akkora bukás volt, mint a Westka Interactive 1998-as Arcatera nevű programja. A programozók azonban nem adták fel a reményt, beszereztek pár új arcot az Infogramestől és hasonló jó nevű cégektől, majd egy nagyobb tőkeinjekció után belevágtak a Y Project fejlesztésébe. A Starship Trooperst azért említettük, ugyanis a Westka készülő programjában egy hasonló bolygóra kell ellátogatnunk, ahol mutáns óriásrovarok tervezgetik az emberiség szisztematikus kiirtását. Eddig ez nem hangzik túl meggyőzően, azonban a német fejlesztőcég a kissé röhejes történetet egy FPS keretbe ültette, ahol nem csupán menni és hentelni kell, hanem különböző feladatokat, rejtvényeket kell megoldani. A grafikai kivitelezésre különös hangsúlyt fektettek, -noha a rovarok dizájnja némileg az Alienre hajaz, de ez legyen a legkisebb gondunk - a játékban látható filmjelenetekt sebészi pontossággal modellezték le, hogy tökéletesen realisztikus legyen a gonosz rovarok világa. Minden egyes rosszindulatú ízeltlábú testét 6500 poligon építik fel, az emberek mozgását pedig a legprofibb motion capture technológia segítségével ültették át a virtuális világba. Ezek után tehát ki lehet találni, hogy nagyságrendileg milyen hardver szükségeltetik majd a Y Project futtatásához. A programot az Unreal motorja hajtja, azonban a Westka agytrösztjei kicsit felpiszkálták a rovarokat irányító mesterséges intelligenciát, így komoly kihívást jelent azok legyőzése. Ezen kívül számos technikai újdonsággal találkozhatunk, mint például a beszédet a megjelenített figurák szájmozgásához igazító LipSyncÔ alkalmazás, amelyet a szinkronstúdiók vezetői is megirigyelnének. Jó munkához idő kell, tartja a mondás, ezt mi sem igazolja fényesebben, mint az a tény, hogy a Westka jó egy évvel ezelőtt kezdte az Y Project fejlesztését, a végleges változat azonba csupán 2003 végére várható. Rovarirtót a kézbe, várjuk, hogy elkezdhessük az intergalaktikus csótányvadászatot!



TOVÁBBI HÍREINKET KERESD A WWW.576.HU WEBOLDALON

REDMONDI TERVEK

A Microsoft február 27-én Las Vegasban ismertette a 2002-03-as évre szóló portfólióját, amelyben olyan játékprogramok kaptak helyet, mint a várva várt Age of Mythology, illetve a Dungeoun Siege. A redmondi szoftveróriás szeretné rávilágítani, hogy milyen lehetőségek rejlenek a PC-ben, mint játékplatformban – mondta Stuart Moulder, a Microsoft Game Studios vezérigazgatója.



Jövő év tavaszára várható a Rise of Nations, amelyet nem kisebb név, mint az a Brian Reynolds jegyez, akinek cége a Civilization II-t, illetve az Alpha Centaurit is fejlesztette. A valósidejű stratégiai játékban a játékosoknak lehetősége nyílik a világ teljes leigázására, bármely történelmi korban. Különlegessége, hogy az emberek feletti totális kontrol akár katonai erő alkalmazásával -amelynek eszközei a parittyától a lopakodó bombázóig terjednek - akár a kereskedelem, illetve a tudomány feletti uralom megszerzésével érhető el.

A Microsoft Age of... sorozatának következő tagját őszre ígérik a fejlesztők. Az Age of Mythology-ban a játékosok visszatérhetnek abba a korba, amikor a legyőzhetetlen hősök a legendák szörnyeivel harcoltak, egy-egy isten közbelépése pedig olyan mindennapi eseménynek számított, mint egy igazoltatás a körúton. A stratégiai játékban a hadsereg fejlesztésén és a civilizáció fejlesztésén kívül a pénzügyekre is oda kell figyelni. Ez utóbbi történhet kereskedelem, illetve kitermelés során. Az Age of Mythology-ban az igyekvő uralkodóknak lehetősége van külső segítséget igénybe venni az istenek formájában, akik a lehetőségekhez mérten áldást osztanak a harcba induló csapatok, illetve az aratást végző parasztok között. Az ókori görög, norvég, illetve egyiptomi világokban játszódó stratégiát vadonatúj 3-D grafikus motor teszi szemfájdítóan széppé. Már nagyon várjuk.

Szintén az év során várható a népszerű fantasy játék az Asheron's Call második része, amely interneten keresztül lesz majd játszható. Itt is felújították a grafikai meghajtókat, valamint számos új opció, felszerelési tárgy, illetve kaszt és karakter válik elérhetővé a lelkes kalandozók számára.

A sokat dicsért repülőgép szimulátorairól is jól ismert cég őszre tervezi a Combat Flight Simulator harmadik részének megjelentetését. A program a Flight Simulator 2002 fizikai jellemzőit használja, azonban a fejlesztők további módosításokat végeztek, hogy még realisztikusabbak legyenek a nagy sebességgel végrehajtott földközeli manőverek. Az előző részhez képest 18 fényképszerűen lemodellezett második világháborús repülőgép típussal bővült az arzenál, valamint fejlődött a háborús kampányok kezelési módja is. Bátor pilótaként a brit RAF, a U.S. Air Force, illetve a Luftwaffe hőseként indulhatunk harcba 1943-tól egészen a háború végéig.





Érdekes fantasy játéknak ígérkezik az áprilisra várható Dungeon Siege, amelyben egyszemélyes partiként indulva kalandozhatunk a lélegzetelállítóan megrajzolt 3-D világban. Vándorlásunk során hét további szövetségest szerezhetünk magunk mellé, akik végül egységes csapatként harcolva győzik le az eléjük tornyosuló akadályokat. A csatákkal teletűzdelt izgalmas kaland során egy előre megírt történet szálain kell végighaladnunk, hogy végül elnyerhessük méltó jutalmunkat.

A Tycoon játékok rajongói sem maradnak újdonság nélkül, májusban itt van a Zoo Tycoon Dinosaur Digs nevű kiegészítője, amelynek segítségével több mint húszféle őshüllővel gazdagíthatjuk állatkertünk „kínálatát", továbbá őskori dizájnú épületeket, újabb alkalmazottakat és látványosságokat telepíthetünk, Sim közönségünk legnagyobb örömére.

kapcsolódóan, ez alkalommal Game Boy Advance-ra hangszerelve a rajzfilmek történeteit. A Pán Péter második epizódja mellett elkészül a Lilo és Stitch, valamint a novemberre beharangozott „nagyfilm", a Kincses sziget játékos verziója is. A Disney Interactive főnöke, Thierry Braille szerint az UBI Soft európai sikerei is bizonyítják, hogy megfelelő partnerre talált egymásban a két vállalat, s remélhetőleg nem ez a három program lesz majd az utolsó a sorban, amely eme együttműködés gyümölcseként kerülhet majd a felhasználók elé.

TAROLNAK A SZÖRNYEK

Amint az várható volt, a számítógépes játékok piacán, csakúgy, mint a mozipénztáraknál, a Szörny Rt. munkatársai kaszálják a legtöbbet. A valamennyi játék-formátum összesített listáján rögtön az élre kerülő program a Game Boy Colour, az Advance, valamint a PSOne programok közt is abszolút listavezető lett, míg a PS2 listán az ötödik, a PC akciójátékok közt a tizennyolcadik, a mini-játékok közt pedig a négy különböző program mindegyike a legjobb húsz programot megillető helyen végzett. S ez még csak az első roham volt; várhatóan a szeptemberi videopremier idején is szörnyen játékos kedvében lesz majd mindenki, aki most esetleg nem vásárolta volna meg a játékszörnyeket.

ÚJ BUDGET SZOFTVEREK A DICE MULTIMEDIATÓL

A budget-szoftverekre szakosodott Dice Multimedia ismét hallat magáról. Olcsó, ám színvonalas programjainak listája ismét bővül néhány címmel, köztük a Wipeout 1097, a Warhammer: Dark Omen, a Shockwave Assault, valamint a Deconstruction Derby, a Sim Life, vagy a Road Rash. A programok márciusban kerülnek az angliai üzletek polcaira, s onnan csak idő kérdése, hogy az említett programok hozzánk is begyűrűzzenek.

A CAPCOM ÉS A PAL-NORMA

Eléggé banális dolgokon csúszhatnak el a gyártók, ha nem figyelnek a szoftverpiac megoszlására, nem utolsó sorban földrajzilag értve a megoszlást. A capcom például azzal bőszítette fel legutóbb az európai felhasználókat, hogy PS2-re íródott programjaiból kifelejtették a PAL rendszerre történő optimalizálást, így aztán panaszos levelekkel és csalódott vásárlók ezreivel találták szemben magukat pillanatok alatt. Most aztán igyekeznek kijavítani a hírnevükön esett csorbát, hiszen a márciusban bemutatandó Maximo című program immáron a legmodernebb PAL-konvertálóval is fel lesz szerelkezve. Kérdés, hogy nem az „eső után köpönyeg"-effektussal van-e dolgunk jelen esetben, s a potenciális vásárlók vajon visszatérnek-e a Capcom egyszer már pórul járt szoftvereihez.

DUNGEON SIEGE

A tavalyi szezon első negyedévében már hírt adtunk ezen fejlesztésről, mely immár egy előzetes tesztverzió révén szignózza elkészültségének 99%-os voltát. A Gas Powered Games által fejlesztett, s a Microsoft által publikált szerepjáték már munkálatai közben is komoly érdeklődés tárgyát képezte – két okot fogok megnevezni. Jó lesz? Mr. Gates-t, és az általa életre hívott szoftveróriást ugyan lehet gyűlölni, ám józan körülmények között még a legelkötelezettebb „antimicrosofisták" is kénytelenek elismerni, hogy a cég 0, azaz nulla darab rossz játékot fejlesztett avagy publikált, mióta belépett a szórakoztató informatika piacára. Gondoljunk az Age of Empires sorozatra, a cég szimulátoraira, avagy egy nagy dózis vaníliа shake-re. Mindegyik remek. Másik ok, amiért az RPG piacra is betörni hivatott Microsoft darab már a munkálatok közben komoly figyelem tárgyát képezhette, a Chris Taylor projectvezető által adott interjúkban hangoztatott irányvonalak s ígéretek. Taylor Úr egy hosszabb kinyilatkoztatásának vágott változata következik: „ – Nem hiszek a mellékküldetésekben. Kevés unalmasabb dolog van, mint felkutatni a jóságos papnő elkóborolt macskáját, hogy aztán az erdő mélyén rálelve a cicára, visszabattyogjak ugyanazon úton, ugyanazon személyhez, s rendszerint ugyanazon díjazásokért. Mi olyan játékot s világot készítünk, melyben egyetlen karakter sem kényszerül visszafordulni, újra s újra bejárni egy már unalomig ismert területet. A teljes szabadságra koncentrálunk, nem kérünk, s nem várunk el kompromisszumot a játékosoktól – megy, amerre akar. Nem hiszek a szűkre szabott inventoryban sem. „Óh, a csudába! Pont rossz kardot hoztam fel – a másiknak nem volt hely. Nna, mehetek vissza a poklok mélyére az otthagyott Dragonslayerért." Ha kell valami a játékosnak, hadd vegye fel. Hadd menjen, s harcoljon vele. Ne forszírozzuk azt, hogy ezt megelőzően kereskedőkkel, avagy hátizsákja tárkapacitásával egyezkedjen. Mint ahogy arra sem, hogy egyedül, avagy csapatostul vágjon neki a kalandoknak. A maximális létszám valószínűsíthetően nyolc lesz, ám ez nem jelenti, hogy ne boldogulhatna a játékos mindössze egyetlen karakterrel is. Itt egy szabad világ készül, ahol mindenki saját belátása szerint cselekedhet, dönthet, szövetkezhet, avagy harcolhat."

Felépítés

Szabad világról s szabad szisztémáról lévén szó, a Dungeon Siege-t illető első, egyszersmind legalapvetőbb elvárásom a kasztrendszerek teljes körű mellőzése volt. „Én Nekromanta leszeeek, én meg hős Lovaaag, én pedig Tony Hawk igéjét hirdető Pap", ésatöbbi. Noha mind az asztali, mind a számítógépes szerepjáték klasszikus hozadékának, méginkább: beidegződésének tekinthetjük a kasztrendszereket, napjainkban már igen merész vállalkozás lenne az unalomig ismert, sőt nyomokban immár érdektelen szisztémára alapozni egy új játékot. Hiszen a dolog működött, s máig is működik a klasszikus asztali szerepjátékok, s a számítógépes alapművekben is. Mégis, az „és te mi akarsz lenni?" kérdésre adandó válasz egy bizonyos kaszt megjelölése helyett sokkal rugalmasabban hangzik, ha azt mondhatjuk: „minden, ami lehetek." S a Dungeon Siege-ben végre, valóban az lehetsz, aki akarsz. Nem kötnek, terhelnek a választott kaszt okán kényszerű módon fellépő büntetések, hátrányok – karakterünk aszerint fejlődik, miképpen is kezeljük őt. Nincsenek XP ponthatárok, melyek átlépését követően magad határozhatod meg, miszerint intelligensebb, ügyesebb, avagy erősebb óhajtasz-e lenni. Nincsen pillanatonkénti quick save-kényszerűség sem, miután egy, azaz egy darab megmaradt HP-nk tükrében vissza kellene kommandíroznunk magunkat az első healing potion árushoz.

Első körben célszerű lesz megalkotni karakterünket – ez itt gyakorlatilag nem

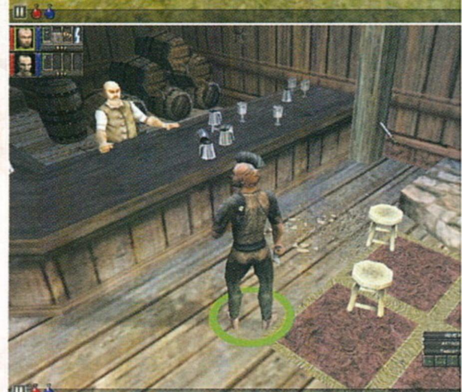


















jelent mást, mint hősünk kinézetének parametrizálását. A kezdetekkor lehetőségeink ennyiben ki is merülnek, s éppen ebben rejlik a szisztéma nagyszerűsége: már az első pillanattól rajtunk múlik majd, hogyan s miképpen alakulnak karakterünk főbb jellemzői. Nézzük az alapokat: karakterünk mindössze három főbb alaptulajdonsággal bír, melyek: erő, ügyesség, intelligencia. Minden csoporthoz tartozik egy, az adott tulajdonság fejlesztését lehetővé tevő, valamint önnön jogán is fejleszthető cselekvés. Hogy érthető legyen: Melee Combat, azaz Közelharc értékünk akkor fejlődik, ha szorgalmasan aprítjuk az ellent szívlapáttal, karddal, csülökcsonttal. Nem vicc ez – egy rám rontó vérvadkan lecsapkodását követően valóban lehetőségem volt felmarkolni egy méretes csülköt, mely ugyan 1-2 HP-nyi sebzést eredményezett csupán, viszont héroszom fokozott ütemű izomtömeg-növekedést könyvelhetett el a természetszerűleg hosszabb akciók során. Merthogy, itt jön a java: a hatékony kard, és/vagy csülökforgatás izomerőt igényel – mely kifejtése révén karakterünk mind erősebb s erősebb lesz. Egy-egy jellemzőnk hatékonyságát a tulajdonság balról-jobbra haladó telítettsége hivatott jelezni, mely, ha eléri a jobb oldali határvonalakat – úgy ugrik egy szintet. Ily módon, kardforgatás útján egyre erősebbek s gyakorlottabbak leszünk, míg ügyességünk mértékéért a távolsági hadviselés használata felel. Maradt még az intelligencia: ezen jellemző varázslataink használatakor tápolódik – ám csak abban az esetben, ha cselekedetünk képes volt érdemi hatást gyakorolni a világra. Magyarán, hiába is perzseljük a luftot csinos kis tűzlabdákkal, ennek hatására még semmi sem történik. (Hm. Elvileg. De nem rossz ötlet, ki is próbálom, hátha alapon.)

Elöljáróban ennyit a szisztémáról, a – reményeim szerint – már a közeljövőben esedékes ismertető alkalmával minden főbb tulajdonságot, s az ezekkel kapcsolatos tudnivalókat részletes elemzés tárgyává tesszük.

Kamera

Most még nem folyunk bele a történeti vonalvezetés mélységeibe – pedig van neki – annál inkább az itt életre hívott világok által képviselt s tolmácsolt esztétikum minőségének vizsgálatába. Már, ha van neki. Nyugirugó: van neki. Mi több, a Dungeon Siege látványvilága korunk legerőteljesebb ábrázolásai közé sorolandó. Első pillantásra 3rd Personnak tűnik a szint, ám csakhamar felismerjük majd, hogy sokkal inkább az Evil Island-re hajazó kamerakezelés képezi a motor alapjait. Fontos leszögeznünk, hogy csupán hasonló a modell. Karakterünket/karaktereinket nekünk tetsző pozícióból követhetjük nyomon, ám szemben az Evil Island nyomokban még kiforratlan kamerakezelésével, itt kérném, nem sok dologba lehet belekötni.

Lassan itt a lap alja, így a már az ajtón kopogtató Dungeon Siege eszmeiségéről szóljanak helyettem a mellékelt screenshotok. Elöljáróban annyit, hogy a Gas Powered Games s a Microsoft üdvöskéje minden szinten rászolgál a Diablo Killer titulusra, így a Terror Urát maximum az otthonául szolgáló, valószínűtlenül komor, zseniális fantasy világ mielőbbi újraértelmezése menti majd meg az enyészettől. Mint mindig, őt is a neki kijáró tisztelet s rettegés jegyében köszöntjük majd, de azért szívesen készítenék egy fotót karmazsinszín ábrázatáról, midőn először ül le Dungeon Siege-elni. Mert Dungeon Siegelni ez idő szerint már egyértelműen izgalmasabb móka, mint Diablo Kettőzni. S hogy nem kevesebb mint négy évet kellett várnunk hogy megtehessük ezen kinyilatkoztatást, a lehető legnagyobb fokú áhítat jegyében várjuk s óhajtjuk a Dungeon Siege kereskedelmi verziójának megjelenését. Diablo, lassan ideje új létre ébredned! Ha eddig nem hitted el, most el fogod.

by GyZ

kiadó: Microsoft

fejlesztő: Gas Powered Games

megjelenés: 2002. május

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

- Olyan ajánlatom van számodra, amit nem utasíthatsz vissza – nézett a szemembe ender, a keresztapa. Hideg veríték csorgott végig a hátamon és reménykedtem, hogy kedvenc hörcsögöm feje továbbra is a nyakán marad: nem kerül az ágyam végébe.

- Te leszel a család szeme, a család füle – még mindig remegtem, mint a nyárfalevél. – Leteszteled nekünk a Warcraft harmadik részének félkész verzióját és leírod, amit megtudsz róla, ide bele - mutatott ezekre a lapokra.

- Persze, persze főnök – motyogtam. Nem akartam úgy végezni, mint azok a szerencsétlenek, akik csak csupa kisbetűvel írhatják alá a cikkeiket. – Kívánságod számomra parancs.

- Légy itt a megbeszélt időben, mert mindketten elmegyünk arra a helyre, ahol e program kipróbálható. Egy ilyen bulit én sem hagyhatok ki – dörzsölte össze tenyerét vigyorogva...

Ha nem is pontosan így történt a fentebb vázolt beszélgetés, a lényeg hogy felkerestük a Blizzard magyarországi forgalmazóját, ahol már majdnem mindenki a függőség egyértelmű jeleit mutatta, persze, ők már napok óta küzdöttek a Warcraft világában...

Lassan három éve, hogy az első hírek felreppentek a folytatásról, akkoriban a legnagyobb Starcraft láz közepén jómagam is éjszakákon keresztül (és előadások helyett) éppen a zerg inváziót próbáltam megállítani néhány hősies tengerészgyalogossal. Rendszerint szánalmas eredménnyel, de legalább sikerült fogalmat alkotnom arról, hogy egy valós idejű stratégiai játékból mit lehet kihozni. A Starcraft mindmáig etalon, a harcorientált RTS-ek példaképe. Már akkor, évekkel ezelőtt sejteni lehetett, hogyha a fejlesztőcsapat kiad egy hasonló képességekkel bíró játékot, az erősen ütni fog. Hátba, hasba, fejbe, a sorrend felcserélhető.

Aztán eltelt egy év, majd még egy, véget ért egy egész évezred és még mindig... semmi azért nem, mert a Blizzard mindig köztudatba dobott némi infót arról mi is készül náluk, melyeket a rajongók úgy fogadtak, mint a sivatagban pihegők egy-egy kortynyi vizet. Majd tavaly kiütötték mindenkit az első hangulatkeltő videók, melyek minden kételyt eloszlattak: valami olyasmi van készülőben, ami még a csillagokat is lerángatja az égről. De mikor? Sajna csak nagy sokára. Ma már itt a kezünkben egy jól játszható bétaverzió, de hogy tovább borzoljam a kedélyeket, a jelenlegi megjelenési dátum nyár közepére helyezi kilátásba a harmadik Warcraftot.

Szüntelen színmélység

Jómagam szinte szántszándékosan kerültem az érintkezést a Blizzardtól kikerülő infókkal, úgy akartam találkozni a játékkal, hogy az a lehető legtöbb meglepetést okozza. Okozta is. Boncolásunkat kezdjük a grafika terén. Sok esetben a játékosoknak fel sem tűnik rengeteg alapvető apróság, csak akkor, ha az valamiért nem stimmel. Csak egy órányi játék után tanulmányoztam jobban én is a menüket. Azt a részt, ahol lavírozgatunk a játék előtt. Ez itt a szépség, a kezelhetőség és a gyorsaság triászának gyermeke, vagyis egyértelműen és mindenki számára érthetően felépített ablakokban állíthatjuk, mondjuk a felbontást, netán vadászhatunk ellenfélre a hálózaton keresztül. A háttérben pedig olyan mesebeli tájakon szaladgál a kamera, hogy azok is, akik a legcsekélyebb fantáziával vannak megáldva, lelkendezve fogják megállapítani: egy pillanatra azért beleborzongott a hátuk... De térjünk a lényegre, pillantsunk bele a Warcraft világába. Csakúgy, mint eddig, a továbbiakban is szigorúan a saját véleményemet olvashatjátok, a kritikai megjegyzések csakis ez én lelkemet feketítik. Szóval első pillantásra is furcsa. A könnyebb elképzelhetőség érdekében álljon itt egy hasonlat, ami nem fedi a valóságot, de közel jár hozzá. Képzeljünk el egy Warcraft 2 és egy Dungeon Keeper 2 hibridet.

A béta verzió alig néhány pályával rendelkezik, azok is mind úgymond a „nyári erdős-mezős" kategóriába tartoznak, a színvilág tehát kötött. A hátterek, ahol a csapatok mozognak, teljes mértékben a játéksorozat második részét idézik, sajnos elsősorban kidolgozottságukban, értsd: egyszerűségükben. A jó pár évvel ezelőtti Starcraft terepei szerintem még szebbek, mint ezek itt. A színek még csak nem is súrolják a valósághűséget, a fű például zavaróan vegyszerzöld. Az objektumok lekerekítettek, és a rajzfilmek világát idézik. A fák kivágásán kívül más lehetőség nincs a megváltoztatásukra, netán rombolásukra.

Ezzel szemben az egységek mintha egy egészen más világból csöppentek volna ide: a háromdimenziós univerzum katonái első (és sokadszori) pillantásra a „kőből faragott" jelzőt kívánják. Ezt viszont nem egyszerűségükre, csak formájukra kell érteni, a részletgazdagság igényes mennyiségben szerepel, de ezt a pozitívumot – alant kifejtem – nem mindig fogjuk élvezni. Tehát még egyszer: a táj és a bennük mozgó figurák csak távoli rokonságban állnak egymással.

Korábban a sok csúszást azzal indokolták a fejlesztők, hogy a rajongók kérésének eleget téve megcsonkítják a játék motorját: nem lesz teljesen háromdimenziós, slendriánul: forgathatós. Ez a kérés jogos abból a szempontból, hogy ez sok más játékban csak mint többlet, extra jelent meg. Az első néhány élménykielégítő nézelődés után a játékosok visszaállták a jól megszokott izometrikus – felülről-oldalról – nézetre. Ennek a nem létfontosságú többletnek a sokkal nagyobb gépigény az ára, ami hálózati játék alatt többszörösen meg szokta bosszulni magát. Tehát a Blizzard letett a teljes 3D-s nézetről, de mivel mégiscsak a kétezer kettes meztelennős naptár lóg









az eseményeket, bámészkodásra pedig ugye nem mindig van idő. Ha itt nem változtatnak sürgősen, akkor ebből a játék legnagyobb hibája keredhet.

Még egy, de ígérem utolsó fricska a grafika felé: az egységek képe „hagyományosan" megjelenik kiválasztásuk során és egy-egy örökbecsű beszólással örvendeztet meg minket. A Starcraft naturalista részletességgel ábrázolt szörnyei és kemény arcélű hősei helyett jóval finomabb, rajzfilmfigurás ábrázatokat kapunk, még az élőholtak vezérei is csak annyira ijesztőek, mint a pokemonok.

A hangokról és a zenéről jóval kevesebbet tudok mondani, a muzsikák közül még csak kettő hallható, melyek korrektnek találtattak. A hangok terén szintén nem lesz hiba, minden faj messzemenően eltérő stílussal, vérmérséklettel és orgánummal hozza tudtunkra akcióit –az élőholtak szövegeitől rögtön padlót fogtam.

a falakon, nem lehetett teljesen elhatárolódni a grafikai fejlesztésektől. Az eredmény az Empire Earth című RTS-ben megismertekkel hasonlatos, magyarán a bétaverzióban az egér görgőjét tekergetve szépen ívesen „benagyítunk" a pálya egy részére. Mindezt sokkal finomabban és folyékonyabban, mint az előbb említett játéknál volt tapasztalható. Hogy aztán ezt a lehetőséget mennyire fogjuk kihasználni, az már egyén kérdése, az egy-egy zoom kellős közepén nem sok mindent fogunk látni a pályából, maximum az éppen szemügyrevett figurát – és az élmény egyáltalán nem mellbevágó.

Több mint valószínű, hogy a fentebb kifejtett játékelemek az előttünk álló néhány hónap során még jócskán változni fognak. Ezt azért is remélem, mert már van pár olyan látványos húzás vizualitás terén, melyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Ezek legjobbika a napszakok változása: nappalból éjszaka és viszont, melyek során viszont nemcsak a teljes látvány, de a játék hangulata is nagyban változik.

Szomorúan kell közölnöm, hogy a csaták során a küzdő felek – ha sokan voltak – egyetlen izgő-mozgó színkupaccá változtak: nem mindig lehetett kivenni

Jelentem: öregbítettük hírnevünket

A korlátozott játéklehetőség miatt nem sok idő volt az egységek tanulmányozására, meg ha az embernek lehetősége van ellenfelet választani az Internetről, akkor inkább a gyilkos harc hevében próbálgatja a game-et, nem csak úgy építkezik bele a világban. Így esett, hogy enderrel felváltva küzdöttünk, kipróbálva mind a négy fajt, kiket hol mi irányítottunk, hol valamelyik ellenfél kívánságára bocsátkoztak harcba teremtményeinkkel. A játékmenet rettenetesen gyors, amolyan Quake az RTS-ek világában, hála a rajongók tanácsainak már a meccs harmadik percében heves csata dúlhat, – nem bírtam kihagyni az emberekkel egy gyors támadást a legelején – csak egyszerű zsoldosokat képezve pillanatok alatt ütőképes sereget toboroztam, melyek hős csetepatékban küzdötték magukat az ellenfél faluja felé. Rövid boldogságomnak egy mágus jégvihara vetett véget... De az élőholdak oldalán egy elvetemült démonúr vámpírikus képességeit fejlesztvén a kannibalizmusra is hajlamos zombik, kétfejű óriások és egy, a csatában elesett ellenfelek feltámasztásában önként segédkező nekromanta – hogy az elképesztően vérengző húsdaráló nevezetű szerkezetről ne is beszéljek – hathatós segítségével percek alatt a túlvilági lét örömeivel ismertettem meg ellenfelemet. Mindezek alatt ender heves csatába bonyolódott a kétfejű, bíborszínben pompázó hatalmas repülő kimérák vezetésével az ádáz emberhordák muskétásai és vitéz lovagjai ellen...

Ennyi fért két oldalra és még nem is meséltem a fajokról, a hősök nagyszerűen kiaknázható képességeiről, mely újdonság megváltoztatja az összes eddigi játékstratégiát – még összetettebbé és érdekesebbé téve azt. Összességében tehát látvány tekintetében nem mindennel vagyok megelégedve, de egy nagyon jól játszható és izgalmas játék már most is a Warcraft III.

Balage

kiadó: Blizzard

fejlesztő: Blizzard

megjelenés: 2002. június 26.

VIRTUA TENNIS

A tenisz roppant kellemes és szórakoztató, bár meglehetősen fárasztó elfoglaltság, így nem csoda, ha sokan inkább a monitor előtti „sportolást" preferálják az izzasztó, valódi labdaütögetéssel szemben. Mi, szegény, hátrányos helyzetű pécés játékosok eleddig nem voltunk túlságosan elkényeztetve tenisz-játék ügyileg: az utóbbi évek gyengécske próbálkozásai (elég csak a tavalyi év finoman szólva is közepes Roland Gaross-át megemlíteni) inkább riasztották, mint vonzották a gépükön virtuálisan teniszezni vágyókat.

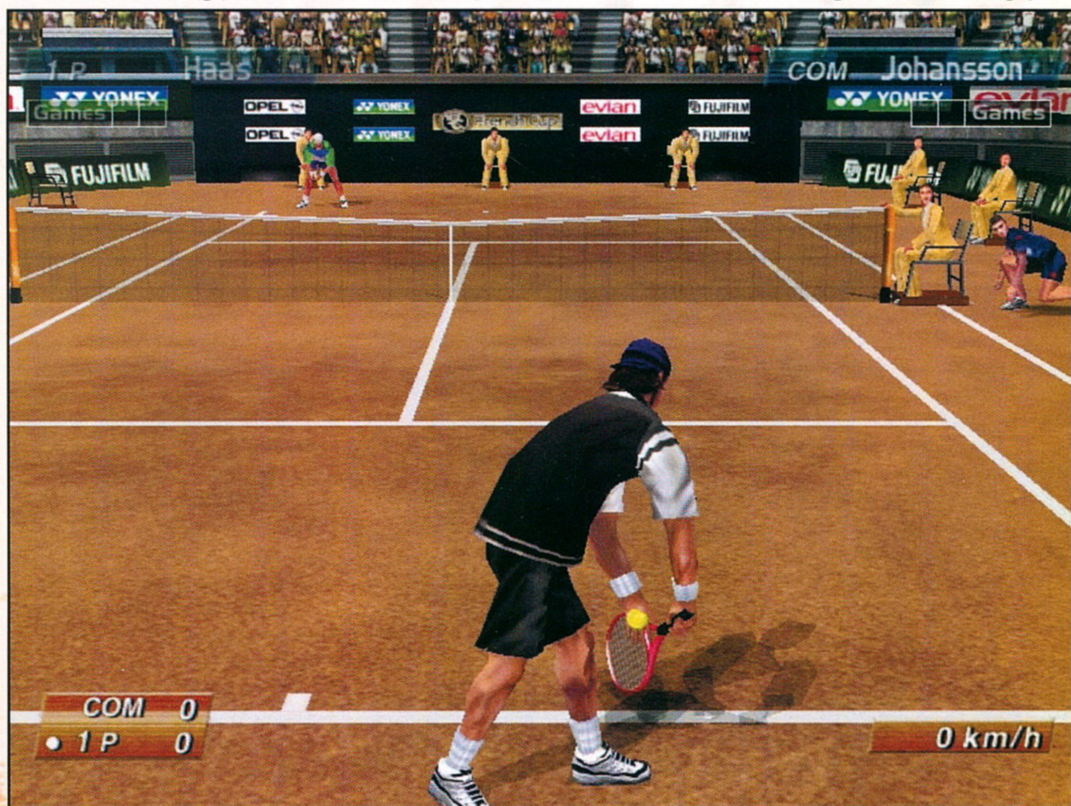
A felmentő sereg ezúttal egészen váratlan helyről érkezik: a Sega sajnálatosan fiatalon kimúlt konzoljáról, a Dreamcastről. A DC számtalan kitűnő játéka közül is kiemelkedett ugyanis egy Virtua Tennis címen futó csoda, ami egyszerű irányításával, változatos játékmenetével és megkapó grafikájával nyűgözte le a kis fehér masina tulajdonosait. Most, hogy az eredeti platform (játékfejlesztés szempontjából) megszűnt létezni, a Sega – nagyon dicséretesen – úgy döntött, hogy itt az ideje a pécés játékos-társadalom nyakába zúdítani a Dreamcast sikeresebb címeit. A Virtua Tennis pécés kiadását az Empire karolta fel, a konvertálás felelősségteljes feladatát az eddig inkább repgépszimulátorairól ismert, angol illetőségű Rowan kezébe adva.

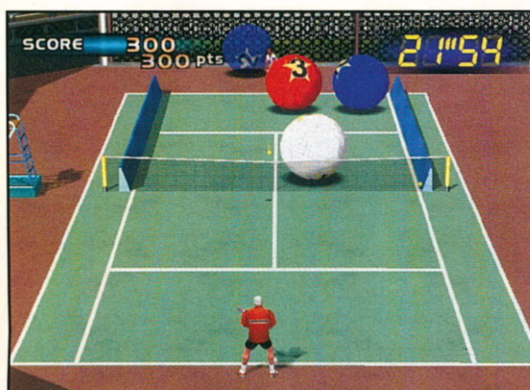
A Virtua Tennis számítógépes inkarnációja sokat ígérő játék. A konzolos eredeti részletes grafikai (és még részletesebb animációs) kidolgozottsága megmaradt, csak a Dreamcast fix felbontásával szemben most már addig tolhatjuk felfele a kép részletességét meghatározó csíkocskát, amíg a videokártyánk bírja. Az általunk látott (még erősen béta állapotban leledző) preview verzió egy az egyben hozta a Dreamcasten tapasztalt vizuális szintet - bár tanult konzolos kollégáim kissé húzták a szájukat a (szerintük) kidolgozatlan árnyékok miatt.

Árnyékok ide vagy oda, a játék látvány szempontjából gond nélkül veri bármelyik eddigi pécés vetélytársát, és gyaníthatóan új grafikai standardot fog felállítani a maga műfajában. A pályán mindenki ott van, akinek ott kell lennie, a labdaszedő fiúktól a bíró sporttársig bezárólag. A képeket nézegetve szembetűnő a teniszezők átlagon felüli, a legapróbb részletekre is kiterjedő kidolgozottsága – még a ruhájuk életszerű megvalósítására is odafigyeltek! Olyan apróságokról már nem is beszélek, mint hogy a labda nyomot hagy a talajon, (méghozzá a négy különböző talajtípus keménységének megfelelőt) vagy hogy a közönség hullámzása milyen frankón néz ki, mert ezeket az effekteket igazán mozgás közben érdemes látni, és a KByte lapjait egyelőre még nem készítettük fel animációk lejátszására...

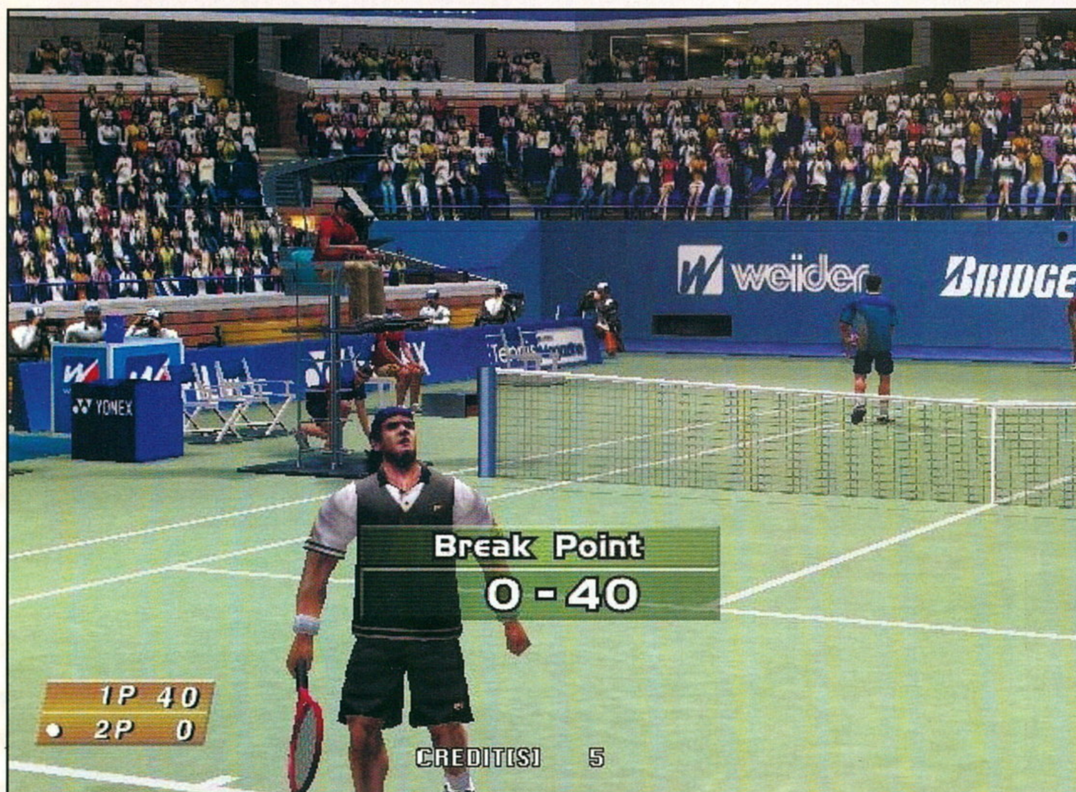
Úgy tűnik, hogy a bombasztikus grafikán kívül az élvezetes játékmenetet és a kézre álló irányítást is sikerült átköltöztetni a pécé-masinákra, és egy sportjáték esetében ez már fél siker. A Sega sportrészlegénél valószínűleg zsenik dolgozhatnak, mert a Virtua Tennis-el sikerült elérniük azt, ami nagyon kevés játéknak: a kezelés olyan egyszerű, mint a pofon, és a játék mégis komplex tud maradni. Ennek köszönhetően még annak is érdemes lesz nekiülnie egy jó kis meccsnek, akit eddig riasztott az ilyen jellegű játékok túlbonyolított, csak hosszas szenvedés (és még hosszasabb káromkodások) árán elsajátítható kezelése. A Virtua Tennis másik nagy erénye pediglen az, hogy meglepően addiktív játék, első pillantásra ki se néznéd belőle, hogy mennyire. Elég egy fél órára leülni mellé, és a csendes, esti játszadozásból kipirosodott szemű, kávészagú, hajnalig tartó teniszparti lesz, amit kizárólag a kényszerű munka/suli erejéig vagyunk hajlandóak megszakítani, hogy hazaérve ismét a billentyűket vagy a gamepadet nyomkodhassuk késő éjszakába nyúlóan.

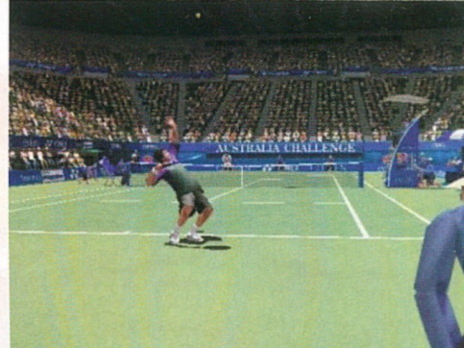
A fentebb emlegetett siker másik fele általában a jó pénzért összevásárolgatott licenszekből szokott származni, nem mindegy ugyanis, hogy a jó öreg Pete Sampras-al, vagy Kovács Karcsi bácsival, a részeges házmesterrel kergetjük





















azt a ravaszul pattogó sárga labdát. A Virtua Tennis-nek ezen a téren sincs szégyenkeznivalója, és bár az igazán nagy nevek (mint például a fentebb említett Sampras) ezúttal kimaradtak, a résztvevők listája még így is elég impozáns (Courier, Kafelnikov, Pioline, Haas, Moya, Johansson, Henmann, csak hogy az ismertebbeket említsem). Az alapból választható hét karakter mellett ráadásul még tíz rejtett szereplőt is elbújtattak Segáék a játékban, őket különféle trükkös módszerekkel (például a minigame-ek megnyerésével) lehet majd előcsalogatni. Apropó, minigame-ek! Ezek tulajdonképpen poénos kis ügyességi feladatok, melyekben egyrészt az irányítást gyakorolhatjuk be, másrészt meg jól elszórakozhatunk a tenisz szigorú szabályaitól eltérő játékocskák segítségével. Pályákban sem lesz hiány, gyakorlatilag körbejárhatjuk a világot, közel tucatnyi, valósághűen lemodellezett arénában mérve össze tudásunkat ellenfeleinkkel, akár egyéni, akár páros mérkőzés keretében. A szimpla meccsek lejátszásával szerencsére nem ér véget a móka, lehetőségünk lesz ugyanis tornákon is indulni. Ebben az úgynevezett World Circuit módban ráadásul abszolút kezdőként állhatunk neki sportkarrierünk építgetésének: a megnyert mérkőzések után szépen lassan fejleszthetjük majd emberünk különféle értékeit, a javuló statisztikákkal párhuzamosan teremtve meg a lehetőséget az egyre profibb ellenfelek legyűrésére.A pécés változat igazi újdonsága a LAN-os hálózati játék, melyben egyszerre maximum négyen eshetünk majd egymásnak egy kellemes vasárnap délutáni multiplayer tenisz-parti okán. Az Empire-nál suttogtak valamit egy netes multiplayer-mód esetleges implementálásáról, sőt a közeljövőben megrendezésre kerülő online tenisztornáról is, de ezzel kapcsolatban még nem született végleges döntés. A konzolos eredeti egyetlen bosszantó hiányosságát is örökli a pécés verzió: csak a randa, szőrös teniszező urak virtuális bőrébe bújhatunk bele, a kecses hölgyemények szerepeltetését teljességgel mellőzték. Kár, mert nincs megkapóbb látvány az apró szoknya alól kivillanó gömbölyded… nem ragozom tovább, azt hiszem, tudjátok, hogy mire gondolok.

Egy szó, mint száz: nagyon kellemes kis játéknak ígérkezik a Virtua Tennis. Szerénytelen véleményem szerint nagyon itt volt már az ideje, hogy valaki egy normális, a széles közönséget megcélzó programmal álljon elő ebben a műfajban, és a Segának hála végre mi is részesülhetünk az eddig kizárólag a konzolos játékos-társadalom számára elérhető élvezetekből. Azt már csak remélni tudom, hogy a játék PC-n is hozza majd a formáját, és ugyanolyan átütő sikert arat, mint a Dreamcast-es eredetije, ebben az esetben talán a Virtua Tennis 2K2 kódnevű második részhez is lesz szerencsénk valamikor – és a folytatásban rengeteg gyönyörű néni szerepel ám!

Álmodozás befejezve, koncentráljunk a jelenre, és a mi kis saját bejáratú pécés konverziónkra. A virtuális sportok rajongói akár vehetik is elő a piros filcet, meg a naptárt (és kezdhetik szétverni a malacperselyt), mert a kiadó ígéretei szerint hamarosan, valamikor március-április magasságában már a kezeink is közé kaparinthatjuk a kis aranyost.

Liquid

kiadó: *Empire Interactive*

fejlesztő: *Rovan Software*

megjelenés: *2002.március vége*

JÁTÉKOK A HÁLÓN

Unod már, hogy a legultrahardabb fokozaton is rommá vered kedvenc játékodat? Lusta vagy elhurcol-ni a gépedet a haverokhoz egy hétvégi LAN-partira? Ha igen a válasz, akkor nincs más hátra, irány az Internet, ahol gombamód szaporodnak az egyre szebb grafikával rendelkező játékok.

Persze ha az ember meghallja a „játék" és az „Internet" szavakat, már látni is véli a kis dollárjeleket, ahogy csorognak ki a tárcájából, esetleg le a hitelkártyájáról. Meg kell hagyni, az online játékoknak egy nagy hátulütője van a „hagyományos" programokkal szemben. Nevezetesen az, hogy itt nem lehet zugmásolt cédékkel kalózkodni, hanem az alapprogramot szépen meg kell rendelni kemény valutáért, vagy pedig hitelkártyánk számának szíves közlése után le kell tölteni a hivatalos honlapról. A szoftverek ára körülbelül harminc dollár (kb. 8000 forint), míg az online játék egyhavi előfizetési díja átlagosan tíz dollár (kb. 2700 forint) körül mozog. Persze minél hosszabb időre vásárol valaki előfizetést, annál nagyobb kedvezményekben részesül. Aki azonban mélyen a zsebébe nyúl, nem akármilyen élménnyel ajándékozza meg magát, hiszen egészen leírhatatlan érzést tud nyújtani, amikor az online kalandor vándorútja során betéved egy városba, ahol az összes élő és mozgó lényt nem gépek, hanem hozzá hasonló játékosok irányítják, akikkel szabadon lehet kommunikálni, nem csak az előre meghatározott szöveg lista alapján. Műfajokból sincs hiány, a klasszikus fantasytól a science-fictionig tart a lista.

Az alábbiakban a legismertebb online játékokat szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, a játékélmény, a kezelés és persze a költségek tükrében. Aztán a jövő várható nagy reménységeiből szemezgetünk egy párat.

EVERQUEST

Stílus: fantasy
Ár: $9.90 egy havi előfizetés
Játékosok száma: 410.000

Az EverQuest 1999 március 16-án kezdte meg pályafutását, s azóta, saját elmondásuk szerint többszázezer játékosra tettek szert. A tapasztalat látszik az EQ honlapján, nagyon könnyen kezelhető, esztétikus és egyértelmű website-ra jut az ember. A hasonló igényességgel kidolgozott játék készítői lemodelleztek egy teljes világot, ahol a gazdasági viszonyoktól a politikai helyzeten át a kereskedelem alakulásáig minden teljesen valósághű. A játékosok tizenhárom féle faj, és tizennégy féle kaszt közül választhatnak, ezután pedig 40 féle tulajdonság és képzettség meghatározásával tehetik karakterüket teljesen egyedivé. Több ezer felszerelési tárgy és varázseszköz is rendelkezésükre áll, amelyekkel elláthatják bajnokukat, mielőtt nekivágnának a felfedezésnek. Legyen szó dicsőséges lovagról, velejéig romlott sötét elfről vagy kapzsi törpe kereskedőről, mindenkit várnak a meghódításra váró labirintusok, tornyok, kripták és kastélyok. A kalandorok öt részletesen kimunkált kontinensen bolyonghatnak és imádhatják a tizenkét istenséget, akiknek aktív cselekedetei jelentősen befolyásolják a történelmet. Az indulása óta folyamatosan fejlesztett EverQuest napjainkban már a legmodernebb grafikai követelményeknek is megfelel, és nagy teljesítményű szerverei lehetővé teszik a zökkenőmentes játékmenetet is. Az alapjáték mellett számos új kiegészítő is forgalomba került, amelyek segítségével a játékosok új világokat, új kontinenseket fedezhetnek fel, játszhatnak új fajokkal és új fegyvereket valamint új varázstárgyakat szerezhetnek meg. Az EverQuest alapprogramot az érdeklődők a Station Store honlapjáról (store.station.sony.com/game_index.jsp?gamecode=EQ) rendelhetik meg, itt kaphatóak a különféle kiegészítőket, például a Ruins of Kunark vagy a Shadows of Luclin című CD-k is, amelyek egy-egy új kontinens teljes dokumentációját, új fajokat és varázstárgyak leírását tartalmazzák. Az EverQuest 2001 március 16-án fergeteges buli keretében ünnepelte második születésnapját, a honlapon erről is találhattok információkat, videón megnézhetitek, hogy nézett ki az ős-játék, és elolvashatjátok a készítők nyilatkozatait is. Mindezt csak azért említettem meg, mert március 16 már nagyon közel van, ezért lehet számítani egy újabb nagy ünneplésre EverQuesték részéről. Akkor pedig ki tudja, talán olcsóbban is hozzá lehet majd jutni a klasszikusnak számító online játékhoz.

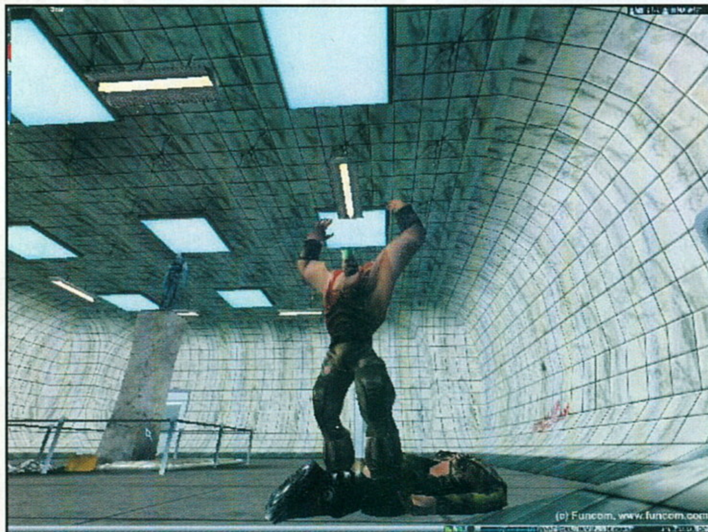


ANARCHY ONLINE – NEM ZSÁKBAMACSKA

Stílus: sci-fi
Játékosok száma: 196.000 eladott példány
Mennyibe kerül: egy havi játékidő $12.50, egy hónapos ingyenes játék

Ha belefáradtunk az orkok, ogrék, sárkányok és goblinok hentelésébe, üdítő színfolt lehet egy online Sci-Fi szerepjáték. Annál is inkább, mert a műfajában magát elsőnek tituláló Anarchy Online nem zsákbamacskát árul. Ha valakinek nem lenne kellően meggyőző a szépen és érthetően megcsinált website, illetve az onnan letölthető fotók és videók, bárki egy hétig ingyenesen kipróbálhatja az online science fictiont. Az Anarchy Online nem akármilyen háttértörténettel kápráztatja el az érdeklődőket, amelyet több mint hét fejezetben tárgyalnak a honlapon. Mézesmadzag gyanánt annyit, hogy a történet 29475-ben kezdődik a galaxis külső szektorainak egyikében, ahol a nagy gazdasági és politikai hatalommal rendelkező megakorporáció harcba bocsátkozik a Rubi-Ka nevű bolygó öntudatos lázadó lakóival, akik népük függetlenségéért harcolnak (hmm...mintha ezt a történetet már hallottam volna valahol). Az Omni-Tek nevű vállalat azonban mindent el akar követni, hogy a bolygón található értékes Nortum nevű fémet kibányászhassa, mert az a nanotechnológia gyártásához elengedhetetlen (mintha már egy ehhez hasonló sztori is lejátszódott volna, csak ott fremeneknek hívták a „bentlakókat"). A választható fajok érdekessége, hogy mindegyik az emberi faj egyik mutációja, az erős de buta, illetve gyenge de okos minták alapján. A tizenkét féle képzettség már sokkal megszokottabb, némi cyberpunk beütéssel fűszerezve. A játék során dinamikusan, az eseményektől függően változik a zene, a karakterek mozgását pedig a legfejlettebb motion capture technológia teszi élethűvé. Ami a pénzt illeti, Anarchy-ék kiváló üzleti érzékkel tapintottak rá az Internet által kínált lehetőségeket, mivel kedvezményeket biztosítanak hirdetési felületekért cserébe. Így hiába kicsit drágább a részvétel a játékban, ha a szemfülesebb felhasználók ezt a plusz összeget könnyedén megkereshetik, ugyanis az Anarchy Online ajánlata szerint azok a játékosok, akik saját honlapjukon hirdetik a játékot, részesülhet-







ASHERON'S CALL – 80.000 JÚZER NEM TÉVEDHET

Környezet: fantasy
Játékosok száma: 78697
Mennyibe kerül: a havi előfizetés $9,95

A kettes számú versenyzőnk az *Asheron's Call* a Microsoft Network jóvoltából. Bár ez utóbbi láttán kissé elbizonytalanodtam, amikor a játék honlapján jártam, a játékosok saját kommentárjai önmagukért beszélnek. Szabályosan az egekig magasztalják az ACt és noha ezen vélemények jelentős hányadát vélhetően Mr. Gates fizetett tolnokai írták, a képek láttán azért nincs ok aggodalomra, a játék szép, és használható is. Erre alighanem több mint megfelelő garanciát jelent az a majdnem 80.000 felhasználó, akik az AC univerzumát népesítik be. A játék itt is az úgynevezett hagyományos „fantasy" stílusban zajlik (varázstárgyak, sárkányok, kardok, lándzsák, stb. – az újszülöttek kedvéért). A fejlesztők itt is kitettek magukért, több mint 500 négyzetmérföldnyi terület várja, hogy a vakmerő kalandorok felfedezzék. Természetesen itt is testreszabható karakterk várják a játékosokat, amelyeknek minden tulajdonságát, képességét és felszerelési tárgyát egy hosszú listáról választhatják ki a kalandra vállalkozók. Az Asheron's Call legnagyobb érdeme társaival, pl. az EverQuesttel szemben, a bejárható világ dinamizmusa, ahol globális lehűlés és jégkorszak köszönt be, a környezet pedig ehhez alkalmazkodik, új lények jönnek létre, és a grafikus megjelenítés is hűen követi a természeti változásokat.



Ezek az átalakulások legalább olyan kihívások elé állítják a játékosokat, mint a küldetések, amelyeket végrehajthatnak az AC világában, Dereth földjén. A leghősiesebbek, legügyesebbek nevét pedig a Dereth-i Krónika fogja megőrizni az örökkévalóság számára, amelynek példányait kontinensszerte fellelhetik a kalandozók. Ami az anyagiakat illeti az Asheron's Call egy hónapi előfizetése 9.90 dollárba kerül, az alapszoftver árát azonban sajnos nem találtuk meg, mert a Microsoft Gaming Zone szervere „az oldal nem megjeleníthető" üzenettel várt minket. Lehet, hogy mégiscsak igaz, hogy „nomen est omen"?



ULTIMA ONLINE – A BÉKE SZIGETE

Környezet: fantasy
Hányan játsszák: 225.000
Mennyibe kerül: 90 napos csomagokban $29.90

Következő virtuális világunk az Ultima Online világa, amely Britannia középkori „színfalait" használja fel. Akik arra adják a fejüket, hogy itt tegyenek próbát, számtalan olyan lehetőséggel fognak találkozni, amelyekre az eddigiekben még nem volt példa. Kezdjük rögtön az elején, az Ultima Online lehetőséget nyújt a szelídebb lelkű játékosoknak is, akiknek nem célja, hogy kardélre hányjanak minden szembejövőt és irtózatos vérzivatart zúdítsanak a saját és mások képernyőire. Ezek a pacifista vénával megáldott emberkék számos „békebeli" foglalkozásból választhatnak. Felcsaphatnak kalmárnak, fegyverkovácsnak (ugyebár a kereslet-kínálat elmélete alapján gondoltak a harciasabb felhasználókra is), állatokat szelídíthetnek, vagy egyszerűen csak beülhetnek a tavernába elbeszélgetni egy korsó sör társaságában. A készítők ezeknek a játékosoknak egy külön földrészt hoztak létre, ahol háborítatlanul tengethetik nyugodt, Pleasantville-i életüket. A temperamentumosabbak pedig sokadmagukkal belefoghatnak Britannia történelmének formálásába, akár nagyszabású háborúkat is levezényelhetnek, sárkányokat mészárolhatnak, a már ismert módokon. Az Ultima Online világán az EverQuesthez hasonlóan többszázezren játszanak, a honlap tanulsága szerint 114 ország lakói alkotják ezt a méretes közösséget. A kapcsolattartást az UO saját online „újságjai" segítik, amelyek minden nagyobb földrajzi egységet megkülönböztetnek, tulajdonképpen minden nagyobb településnek saját hírmondója van. Szerény személyes véleményem szerint az Ultima Online weblapja a leginkább felhasználóbarát, ennek a legegyszerűbb a kezelése és itt kapják a felhasználók a legrészletesebb tájékoztatást a játék természetéről. Az eddigiektől eltérően a játékidőt itt nem havi bontásban vásárolhatjuk meg, hanem 90 napos csomagokban (Gametime Pack), amelyek szintén további harminc dollárunkba kerülnek majd.





WORLD WAR II ONLINE – RYAN KÖZLEGÉNY A HÁLÓN

Stílus: második világháború
Játékosok száma: 48.000
Mennyibe kerül: havidíj $9.90

Egy újabb üdítő színfolt a varázslók és barbárok hordái között. A World War II. Online segítségével a második világháború csatározásaiban vehetünk részt, akár a szövetséges, akár a tengelyhatalmak oldalán, akár parancsnokként, stratégaként – földi-, légi-, vagy tengeri egységeket irányítva – vagy egyszerű katonaként ember-ember elleni küzdelemben. Irányíthatunk tankot, lehetünk matrózok, illetve pilóták, részletesen kidolgozott – és a történelemkönyvekből, na meg a hollywoodi filmekből jól ismert – fegyverzettel és felszerelési tárgyakkal. A történet az 1940-es franciaországi hadműveletek idején játszódik, a felhasználóknak módjában áll a sikeresen végrehajtott missziók után a ranglétrán is előrehaladni, ezzel növelve a vállukra





nehezedő felelősség súlyát. Örömmel vettem tudomásul, hogy a World War II Online esetében is van lehetőség ingyenes kipróbálásra, ráadásul a fejlesztők nagylelkűbbek voltak, mint az Anarchy esetében, mivel itt nem egy hét, hanem mindjárt egy hónap az az idő, amely alatt eldönthetjük, hajlandóak vagyunk-e megnyitni a pénztárcánkat annak érdekében, hogy megváltoztathassuk a történelmet. A honlapon a játék saját újságjában elolvashatjuk a legfrisseb haditudósításokat, értesülhetünk a legújabb csapatmozdulatokról. A meglepően szép grafikával megáldott játékban olyan ismerős események köszönnek majd vissza, mint az ardenneki tankcsata, vagy az Mk-2 jelzésű Matilda névre hallgató brit tankok hadbalépése a szövetségesek oldalán. Az ígéretek szerint a közeljövőben további résztvevő országokkal bővítik majd a jelenleg talán picit szűk kínálatot, sőt lehetőség lesz majd újabb hadszíntereken is csatába indulni. Bár a World War II Online esetében az alapszoftver ára valamivel drágább, mint az átlagár, azonban talán érdemes a kicsivel magasabb alapárat kifizetni, mert egyrészt a játék valóban nagyon szép, másrészt teljesen egyedülálló az online szerepjátékok között a második világháborús ihletésű RPG.

Atriarch

Az Atriarch egy organikus világban játszódó szerepjáték. Ez azt jelenti, hogy több-kevésbé minden objektum valamilyen szinten élőlény is. Ezen kívül különféle organikus technológiával állítanak elő számos használati tárgyat legyen szó fegyverekről, vagy ruházatról. Ha a weboldalon olvasható hihetetlen számoknak hinni lehet, az Atriarchot többszázezren fogják játszani, ez azonban még semmi, de a játékban felfedezésre váró terület több millió, ismétlem millió négyzetkilométert fog kitenni. A fejlesztésnek még meglehetősen a korai fázisában vannak a programozók, valószínűleg egy nagyon ütőképes és eredeti játék lesz majd az Atriarchból, amennyiben az organikus világ hangulatát megfelelően sikerül majd megragadni és nemcsak egy újabb sci-fi klónt csinálnak a játékból.



Citizen Zero

Egy újabb sci-fi, amelyben egy egykori börtönkolóniából civilizált társadalommá alakult település egyik lakójával játszunk, akinek emlékezete és személyisége ki lett törölve, így azokat nekünk áll módunkban újra meghatározni. Három faj közül lehet választani, az emberek, a gépi implantokkal rendelkező Cybridek, illetve az atlétikus törzsi nép a Beziel-ek. A különböző küldetések során a hangsúly elsősorban a pörgős akcióra helyeződik, azonban a programnak erőteljes szerepjátékos „vénája" is van. Számos, esetenként akár szokatlannak is nevezhető képzettség közül választhatunk, legyen az muzsikus, hacker, zsoldos, vagy vadász. A küldetések tárháza legalább ilyen változatos. Mehetünk csempészáruért, lenyomozhatunk ellenséges kémeket vagy egyszerűen száguldozhatunk egyet kis légpárnás járművünkkel a város szűk utcáin. A Citizen Zero nagyon igényes kidolgozású játék lesz nagyon szép grafikával. A hírek szerint mintegy 500 000 felhasználónak lesz majd lehetősége együtt játszania, amely minden eddigi számot magasan felülmúl. Sajnos még nem tudni, mikor lesz készen.



Back Moon Chronicles

A baljós című Black Moon Chronicles valójában Francois Marcela Froideval és Oliver LeDroit rajzos regényén alapuló online fantasy szerepjáték. Üdítő színfoltja az eddigiekkel szemben képregény szerű grafikája, amely valóban frissítőleg hat a szemre a 3D-s polygonok esetlensége után. A készítők szerint több mint 1500 órányi tiszta játékidő várja a kalandorokat, akiknek akár 50 szinten is keresztül kell verekedniük magukat, hogy a végső győzelmet besöpörhessék. Ezen kívül persze az is számít, hogy kalandozásaik során a Szövetség, vagy a Fekete Hold tanításait követik-e, hiszen ettől is függ, hogy a történetük hogyan fog alakulni. Reménykedésre ad okot, hogy nagyon szépen kidolgozott városok készülnek éppen a programozók boszorkánykonyháiban, így, ha a Black Moon Chronicles elkészül, jó esélyünk van rá, hogy egy igényesen kidolgozott, élvezhető és változatos online szerepjátékkal lesz majd dolgunk.



City of Heroes

A sok komolyság után jöjjön egy kis felszabadult móka, ez pedig nem más, mint a City of Heroes. A játék helyszíne Paragon City, a leírás szerint Amerika legnagyobb városa. Paragon City szépen el van látva szuperhősökből, minden üres telefonfülkére jut egy-egy szupermen. A világmegváltó tevékenységet az emberfeletti lények a hatóságok tudtával és beleegyezésével végzik, az úri közönség legnagyobb megelégedésére. Mindaddig, amíg az adott szuperhős megőrzi pozitív imidzsét a közönséggel szemben, addig háborítatlanul hódolhat szenvedélyének, nevesen, hogy megmentse a bajbajutottakat. Több féle hőstípusból választhatnak majd a játékosok, a mutánsoktól kezdve a biológiailag, illetve elektronikus úton módosított embereken keresztül egészen a varázserővel rendelkezőkig. Minél több küldetést hajt végre a játékos annál több Hírnév pontra tesz szert, és annál nagyobb megbecsülésnek örvend majd a város lakói között. A játék első hallásra vicces és vidám lesz, remélhetőleg a készítők is erről a végéről próbálják majd megfogni a dolgot és egy percig sem akarják majd komolyan venni magukat.



Project Entropia

A hangzatos címet viselő játékról nem sokat tud meg a látogató, aki felkeresi a weboldalukat, azon kívül, hogy egy új időszak köszöntött be, amely átértelmezi a közösség, valamint a 3D grafika fogalmát. Ez utóbbira találtunk némi megerősítést néhány pofás fotó képében, azonban, hogy az előbbi állítás mit takarhat, arról csak találgatni tudunk, ugyanis a legtöbb helyen csak azt a feliratot találtuk, melynek tanulsága szerint nem áll rendelkezésre adat. Ha a névből, és a honlap dizájnjából következtetni lehet, azt mondanánk, hogy egy új online sci-fi szerepjáték van születőben, erőteljes cyberpunk beütéssel. Bizonyára hamarosan további lehetőségekkel bővül majd a Project Entropia weboldala, addig is marad a csendes spekuláció. Azonban jó lenne, ha az online szerepjátékok kínálata egy újabb sci-fivel bővülne, mert így már az Anarchy Online-nak is lehetne konkurenciája.



Shadowbane

Egy újabb nagy reménység, lévén, hogy a Wolfpack Studios már 1999 áprilisa óta ül a terveken, azonban még mindig nem készültek el. A honlapon a betérőket „köszöntő" minotaurusz láttán azonban joggal remélheti az ember, hogy a türelem mint annyiszor, most is meghozza a maga rózsáit és magas színvonalon kidolgozott, igényes játékot kapunk majd. Előrelátóan már szót ejtettek a harminc dolláros CD és a tízdolláros havi előfizetési díjakról is. Az egyetlen aggasztó tényező talán az lehet, hogy látszólag semmi újdonságot nem nyújt a játék. Bár a készítők hangsúlyozzák, hogy itt lesz igazán lehetősége a játékosoknak arra, hogy együtt befolyásolják a világ sorsát, erre már láthattunk példát, nem is egyet a fentebb felsorolt játékok esetében. Nagyon valószínű, hogy csupán egy nagyon igényesen megcsinált klónt fogunk kapni, azonban ez még nem feltétlenül jelent rosszat. Csak egy számszerű adat a Wolfpack Studios elhivatottságát szemléltetendő: több mint 5000 évnyi történelmet írtak meg a Shadowbane világának a kedvéért. Ez azért már elég magas fokú fanatizmusra vall, nem? Sajnos itt sem találtunk dátumot arra nézve, hogy mikor indul az érdemi játék.



The Sims Online

Kezdjük talán mindenki kedvenc (?) Simjeivel. Izgága virtuális barátaink továbbra sem bírnak nyugdton maradni, a házépítés, a házibuli, majd a golfpályák után a világhálót is be akarják kebelezni. Az előzetes hírek szerint a játék már idén elkészül, akkor pedig jaj a Sim-rajongóknak! Hiszen kevés szebb dolog lehet annál, mint amikor kedvenc Simünk bőrébe bújva megpróbáljuk simszomszédunk feleségét elcsábítani, amíg apjuk a munkahelyen robotol a családjáért. Persze ez az alantasabbik énünk, a játék készítőit pedig tisztességes szándékok vezérelték. Saját elmondásuk szerint olyan világot akartak létherhozni, ahol mindenki az lehet aki akar, és azt tehet amit csak akar. Erről tanúskodik a politikailag hiperkorrekt , hatalmas peace szimbólummal ellátot weboldal is. Ami pedig a játékot illeti, noha izgalommal telve várjuk, hogy a webre adaptált Sims hogyan is fog majd kinézni, nem hinnénk, hogy nagyobb kihívást jelentene, hogy a mosógépet most nem a számítógéptől, hanem a sarki boltos Joe-tól kell beszerezni, akit mellesleg a haverom irányít a másik szobából. Egy szó mint száz, nagyon valószínű, hogy újra csak a sokadik rókabőr lehúzását fogjuk majd megtapasztalni, ha a The Sims Online beindul.



Star Wars Galaxies

Egy elrettentő példa: hogyan ne csináljunk online szerepjátékot? A jobb szóra érdemes Lucasarts-ék ezt egészen nyilvánvalóan nem gondolták végig. Amikor küszöbön áll a legújabb, speciális effektekkel teletűzdelt Star Wars mozi premierje, amikor a gombamód szaporodó DVD-kkel együtt a halhatatlan filmtrilógia egyre-másra beköltözik az otthonokba, akkor miért kellett előhozakodni egy ilyennel? A Star Wars Galaxies grafikája ugyanis finoman szólva is röhejes és hosszas gondolkodást igényel, mire rájövünk, hogy az az ormótlan barna folt a képernyő jobb oldalán valójában egy szerencsétlen Ewok. A játék során nyolc különböző fajból választhatjuk majd ki az ízlésünknek megfelelőt, amellyle aztán felcsaphatunk csempésznek, fejvadásznak, Jedi lovagnak és még sok minden másnak, hogy szó szerint idézzem a weboldalt. Sajnos arról nem tesznek említést, hogy az Erő sötét oldalával lehet-e majd cimborálni a készülő játékban, de azt hiszem ez nem is különösebben érdekes, mert erről a kezdeményezésről messzire lerí, hogy csak azért kezdtek rajta dolgozni, hogy minél több pénzt csaljanak ki a játékosoktól. Fanatikus Star Wars rajongókon kívül másnak nem ajánlott.



DARK AGE OF CAMELOT

Stílus: lovagkori fantasy
Játékosok száma: körülbelül 100.000
Mennyibe kerül: ingyenesen kipróbálható!

Az online játszható szerepjátékok legfrissebb gyöngyszeme, a Dark Age of Camelot, amely tavaly októberben jelent meg. A játék különlegessége, hogy ténylegesen a Földön játszódik. A játékosok három különböző világban próbálhatják ki szerencséjüket, a vikingek uralta Skandináviában, Midgardon, az ősi Írországban, Hiberniában, vagy az Arthur király halála utáni Angliában, Albionban. A valósághoz közeledni próbáló szerepjátékba picit talán belerondít, hogy a készítők pont a klasszikus fantasyk hangulatát is próbálták belesűríteni a játékba, így szörnyekkel is telehintették bolygónk felszínét. Ebben a kicsit kaotikus világban kell boldogulnia a kalandozóknak, akiknek hangsúlyozottan egymás ellen kell küzdeniük, hogy a három világ egyike végül megszerezhesse az uralmat a másik kettő felett. A mitológia jelentős szerephez jut a Camelot világában, hiszen a viking regékből ismert Odin és Thor, na meg az Arthur mondakörből ismert Lancelot és Galahad nevével egyaránt találkozhat a játékos. Bármelyik világot is válasszuk, más és más előnyökkel (varázstárgyak, varázsigék, stb.) rendelkezünk majd a játék során. Természetesen más varázstárgyakat is megszerezhetünk, ha le tudjuk győzni ellenfeleinket. A készítők szerint minden eddiginél erősebb közösségi szellemet fognak tudni kovácsolni az úgynevezett PvP szisztéma alkalmazásával. A PvP lényege, hogy csak az azonos „világokba" tartozó játékosok beszélhetnek egymással, és csak az ellenségeket támadhatják meg. Véleményük szerint ezzel az is kiküszöbölhető, hogy valaki csak a gyilkolás kedvéért jelentkezzen be, elrontva ezzel mások örömét. A kalandorok hatalmas területeket járhatnak be, amelyeket valódi térképekről mintáztak (Skandinávia, Wales, Írország). A küldetések végrehajtásánál a Camelot készítői szeretnének szakítani a korábbi „fordulj kétszer nyugatra, vedd el a medált, vidd vissza a bölcs öregnek, aki további utasításokat fog adni" típusú lineáris modellel, amely gyakran azt eredményezi, hogy több karakter is ugyanott „táborozik" és csak a történetet továbblendítő eseményre várnak. A DAOC-ban egy véletlenszerűen generált küldetést kell teljesítenie a játékosoknak, így nagyon valószínűtlen, hogy ketten is ugyanazokat a lépéseket tegyék meg, ne adj' isten ugyanabban a sorrendben. A hosszú távon unalmassá váló harcos karaktereket is feldobták egy kicsit a tanulható harci stílusok segítségével. A játékos különféle harci elemeket tanulhat meg, - ugyanúgy, mint ahogy a varázshasználó karakter megtanulja a varázslatait – hogy aztán később mindezt élesben alkalmazza. A többszintes harci technikák elsajátítása természetesen sok időbe és gyakorlásba kerül, valamint bizonyos ellenfelek ellen csak bizonyos fogások válnak be, a többi kevésbé lesz hatékony. A legmagasabb szintű úgynevezett láncgyakorlatok viszont megfelelően kivitelezve iszonyatos pusztítást képesek véghezvinni. A legújabb online szerepjáték természetesen a legprofibb 3D grafikával rendelkezik, szabadon mozgatható kamerával és nagyon szépen ábrázolt hátterekkel. Sajnos szomorúan tapasztaltuk, hogy a hivatalos weboldal egyrészt picit logikátlanul és kényelmetlenül van felépítve, ráadásul egy része hihetetlenül ocsmány fórumokból áll, ezen kívül semmi információt nem tartalmaz az anyagi oldalra vonatkozólag. Nem derül ki, hogy az alapjáték, illetve a havi előfizetési díj mennyibe kerül, ezen kívül egyetlen megveszekedett linket sem találtunk, ahol a játékot meg lehetett volna rendelni. Egy szó mint száz, ha már kikiáltjuk magunkat a legújabb, legjobb online szerepjátéknak, legalább az alapvető dolgokra oda kellene figyelni!







Earth and Beyond

Az egyik legújabb nagy reménység a Westwood Studios égisze alatt készülő Earth and Beyond, amely a science-fiction műfajú interneten keresztül játszható szerepjátékok –szép magyar kifejezéssel élve MMORPG-k - műfaját gazdagítja. A történet szerint a XXIII. században járunk, amikor a Jenqual nevű népcsoport által felfedezett és féltett titokként őrzött csillagkapuk birtoklásáért kirobbant véres háborúk véget értek és az Univerzum békéjét törékeny békeszerződések igyekeznek fenntartani. A Jenqualokkal az agresszív Progenekkel szövetkezett Terranok csaptak össze annak reményében, hogy megszerezhetik az uralmat a csillagkapuk felett. Ebbe a világba csöppen bele a játékos, aki egy csillagjhajó kapitányát személyesíti meg. Az Earth and Beyond univerzumában csaták, kereskedelem illetve felfedezések segítségével érhetik el a résztvevők, hogy a nevüket az egész világ megismerje, félje, vagy dicsőítse. Három fajból lehet majd választani, a feljebb már említett földi Terranok, akik az intergalaktikus kereskedelem urai, a Jenqualok, az univerzum legjobb felfedezői, illetve a Progenek, akik a legrettegettebb harcosok a nyílt űrben. A játék különlegessége, hogy készül egy úgynevezett VoIP – Voice over IP - platform, amelynek segítségével a játékosok beszédbe elegyedhetnek egymással a megfelelő hardver eszközök segítségével. A jelenleg a bétatesztelés állapotában lévő játékra a többi MMORPG-hez hasonlóan az alapszoftver megvásárlása után havi részletekben kell majd előfizetni. Sajnos még nem találtunk információt arra nézve, hogy a játék mikortól lesz játszható, azonban valószínűleg megéri a várakozást, mert ha olyan minőségű termékkel állnak elő a programozók, mint a website készítői, akkor egy nagyon igényes, szép játék világába juthatnak majd el az érdeklődők.



WORLD OF WARCRAFT

A nagysikerű stratégiai játéksorozat rajongóinak bizonyára megdobban majd a szíve, amikor a World of Warcraft végre útjára indul majd. A játék egy fantasy világban játszódik, amelynek lakói az emberek és az orkok ősi és kibékíthetetlen ellentétben élnek egymással és állandóan háborúskodnak. Azonban a World of Warcraftban már egy új faj is megjelenik majd, hogy a játékosoknak minél nagyobb választási lehetőségeket biztosítsanak. Ez az új faj a Tauren, amely egy nomád törzsi nép, akik hosszú évszázadokig éltek háborítatlanul, azonban a kentaurok támadásai egyre jobban elszaporodtak. A Taurenek először a Warcraft III-ban jelennek meg, mint az orkok szövetségesei, itt azonban már egy teljesen független, önállóan játszható fajt alkotnak. A készítők ígérik, hogy hamarosan újabb fajok kerülnek majd kifejlesztésre. Utaltak arra is, hogy a Warcraft III-ban megjelenő Éj elfek, élőhalottak és a Lángoló Légió is talán megjelenik majd az online változatban. Saját elmondásuk szerint a World of Warcraft különlegességét személyre szabható időigénye adja majd. A játékosok a küldetéseket saját időbeosztásuk szerint hajthatják végre (legyen szó akár napi egy-két óráról, vagy végigjátszott hetekről, hónapokról), mégsem kerülnek jogosulatlanul hátrányos vagy előnyös pozícióba. A bejárható terület várhatóan hatalmas lesz majd, számos ismert területtel és felfedezésre váró egzotikus helyszínnel találkozhatnak majd a felhasználók, sőt, ha a híreknek hinni lehet, a régi csaták romjait is meg lehet majd találni és találkozni lehet legendás alakokkal, akik már feltűntek a korábbi játékokban. A közösségek kialakítása érdekében valószínűleg különböző világokra osztják majd a játékot a Dark Age of Camelothoz hasonlóan. Egészen egyedülállóan vízalatti világokba is eljuthatnak majd a World of Warcraft játékosai, ahol eddig soha nem látott kalandokban lehet részük. Természetesen, mivel a legújabb, még készítés alatt álló játékról beszélünk, ki kell emelnünk, hogy a fejlesztők igyekeznek minden létező technikai újítást belepakolni, ami csak létezik. Ilyenek a szintén a Dark Age of Camelotból ismert szabadon irányítható, első- vagy harmadik személyű kamera, a PvP szabványra épülő játékos-játékos elleni harc lehetősége. Természetesen itt sem maradhatnak ki a teljesen testreszabható karakterek, amelyek létrehozásánál hosszú-hosszú listákból választhatják ki a játékosok a tulajdonságaikat, képességeiket, felszerelési tárgyaikat, sőt még kinézetület is (a hajszíntől kezdve a szakál fazonján át egészen a testmagasságig). A készítők, külön a World of Warcraft kedvéért egy teljesen új, modern számítógépes architektúrát hoztak létre, amelyet a Diablóból már ismert Battle.net-es tapasztalataik alapján tökéletesítettek. Hamarosan indul majd a játék bétatesztelése, amelyre a vállalkozó kedvű netezők díjmentesen feliratkozhatnak. A fejlesztő cég, a Blizzard elmondása szerint ezt eddig is így csinálták minden termékük esetébe, azonban a World of Warcraft bétatesztelése valószínűleg minden idők legnagyobb szabású ilyen akciója lesz. Ha pedig végleg elkészül a nagy mű, vélhetőleg igen dícsérő szavakat fog kapni, úgy a rajongóktól, mint a hivatásos kritikusoktól is, hiszen a Blizzard neve már félig meddig garancia a sikerre, azon kívül ha vetünk egy pillantást a játék jövendőbeli weboldalára, egy nagyon szépen, igényesen kidolgozott oldalt láthatunk, ha pedig maga a játék is hasonló igényességgel lesz megcsinálva, akkor talán azt is meg merem kockáztatni, hogy a legjobb online szerepjáték válhat belőle. Mivel még fejlesztési stádiumban van ezért sajnos nem tudjuk megmondani, hogy mennyibe fog kerülni (bár a Warcraft III. előreláthatóan 50-55 dollár körül kóstál majd, noha bizonyos, hogy az online játszható változat ennél kevesebbe fog kerülni, lévén, hogy ott még a havidíjakat is fizetni kell majd) mint ahogy azt sem, hogy mikor jön már el végre a nagy nap, amikor megkezdhetjük kalandozásainkat a World of Warcraft izgalmas világában. Kalandra fel!



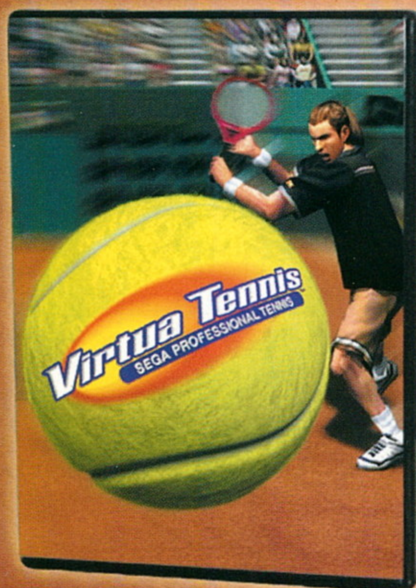




Virtua Tennis™

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Az új évezred legÜTŐsebb játéka...



CSILLAGOK HÁBORÚJA

2002. ÁPRILIS 21. PETŐFI CSARNOK

NAP

Az Eredeti Csillagok Háborúja Klub Egyesület egy egész napos rendezvénnyel ünnepli a filmtörténet legnagyobb hatású sorozata születésének 25. évfordulóját és a „Klónok támadása" közelgő bemutatóját.

Színpadi műsor, jelmezes parádé, kirakodó vásár, kvízjáték kiállítás és még sok egyéb érdekesség teszi feledhetetlenné ezt a napot.

Mindenki találkozhat kedvenc karaktereivel, bepillanthat a frissen leforgatott klubfilmek kulisszatitkaiba és megtudhatja mi minden történik a messzi-messzi galaxisban...

KAPUNYITÁS 10.00 ÓRAKOR!

JEGYEK KORLÁTOZOTT SZÁMBAN KAPHATÓK
A PETŐFI CSARNOK PÉNZTÁRÁBAN

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

TEL.: 251-7266 E-MAIL: ECHOBASE@MAIL.DATANET.HU

VISSZATEKINTŐ

Ezen hónap kínálatát szemlélvén megállapítható hogy a militarista játékosoknak semmiben sem kell hiányt szenvedniük. Futurisztikus Katona Dolgoktól át az életszerű hadviselés természetét vizsgáló s modellező programokig, egyaránt kijutott a jókból. Meg persze, a lelődözésre váró rosszakból is. Katonai aktualitásaink kapcsán kalandozást teszünk a műfaj bölcsőjébe, szúrópróbaszerűen ragadván ki a stílus emlékezetesebb képviselőit.

Hostages

C64-re, Amigára egyaránt megjelent játék, sőt egy meglehetősen gyengére sikeredett PC konverziót is megért már. Korai keletkezése dacára birtokában volt egy igen ügyes újításnak: több, egymástól merőben eltérő játéktípust gyúrt teljes egésszé. Mint arra a program címe is utal, feladatunk egyet jelent a túszmentéssel. Így négy alegységből álló túszmentő különítményünk elsődleges objektívája a behatolás. Az ezt bemutató ügyességi aljáték mit sem vesztett vonzerejéből az eltelt idők óta. Embereinket oldalnézetből navigálva kéne eljuttatni a bejáratig, ámde: a terroristák hatalmas reflektorokkal pásztázzák a terepet. Ha kiszúrnak minket, azonnal tüzet nyitnak ránk. Esélyünk az életbenmaradásra 5%-ban határozható meg. Még jó hogy tudunk hasalni, kúszni, míg végső esetben, bebukfencezhetünk egy-egy háttérelem mögé. Ilyenkor sem árt persze vigyázni, elvégre kommandósaink kikandikáló feje búbja már bizonyító erejű lehet. Amennyiben sikerült bejutunk az épületbe, korai FPS koncepciónak lehetünk szem, illetve fültanúi. Sőt, tulajdonképpeni résztvevői is. A játék jópár évet látott mivolta révén persze nem érdemes eget-földet rengető megoldásokat várnunk. Emberünk mozgatása még nélkülözi a folyamatosságot, leginkább az Eye of Beholderekben látott megoldáshoz hasonlíthatnánk mindazt, amit itt látunk. Objektívánk: a terroristák levadászása, illetve a túszok kimenekítése. Ez a rész különben meglehetősen nehéz. A rosszak betalált golyó esetén ide-oda vonaglanak, majd olybá tűnik, véletlenszerűen esnek hanyatt, avagy kerekednek új erőre. „Meghalt, nem halt meg? Lőjjek még, ne lőjjek?" Ezek azok a kérdések, melyek mindvégig kétségek közé taszítják a Hostages játékost. Nem lenne persze túl megerőltető egy egész tárat pumpálni a gonoszokba, ám lőszerutánpótlásunk igen sovány. Nehezítés még, hogy bizonyos terroristák túszokkal fedezik magukat. Szívesen beszámolnék róla, mi következik a házas akció után, de meg kell vallanom: eddig mindig kinyírtak. És nyolc éve nem is próbáltam újra.







Rambo

Az egyik első agyatlan lövöldözés, mely ennek ellenére hatalmas eladásokat s rajongóbázist termelt. Meg kell hagyni, ebben nem kis szerepe lehetett Sly „Csálészáj" Stallonénak, aki a pornóipar tapasztalatait követően előbb Rockyként, majd Rambóként tett sikeres kísérletet a Hollywoody Sztárrá válásra. Ó, azok a szép pillanatképek, ahogy vitaminhiányos ifjak tömegei özönlenek ki egy filmszínházból, karjaikat dinnyecipelő pózban tartván girhes felsőtestük mellett. Hiába, a Rambo hat. Azóta talán már hét is. Így a C64-re megjelent Rambonak is hatnia kellett. Igazándiból szóra sem érdemes, mégis tömegeket vonzott: megy Rambo, és lő. Ezzel még semmi baj sem lenne, elvégre Serious Sam is csak megy, és lő. A program azonban már keletkezésekor is híján van azoknak a jegyeknek, melyek változatossá, maradandóvá tehetnek egy játékot. Egyetlen fegyver, például. A sprite animációk a kor követelményeihez képest is túlhaladottnak mondhatóak. Amiért szólok róla: a közönség imádta. Hiába, no. Moralizálnék Neked, de félek, hogy sajnos nem lehet.

Schwarz







C & C: RENEGADE

A jó katona nem beszél, nem gondolkodik, csak becsülettel aprítja az ellent. A Westwood legújabb gyöngyszeme téged is vár a sorozásra!

Ritka az olyan név a játékiparban, amely nyolc év után is újat tud nyújtani a közönségnek. Persze sokan gyűrik az ipart, az ember meg belefullad az izzadságszagba, de néhányaknak sikerül újra és újra a csúcsra érni. Kétségtelen, hogy a Westwood Studios és az Electronic Arts közös gyermeke, a Command & Conquer újra és újra megnyeri magának az aranyérmet, talán pont ez vezette a gyártókat arra a megfontolásra, hogy itt az ideje a jól bejáratott „márkanév" égisze alatt egy teljesen új stílusú produkciót a polcokra tenni, lesz, ami lesz alapon. Na persze a srácok nem bízták semmit a véletlenre, komoly és megfontolt marketing segítségével vezették be az újítást, ugyanakkor sikeresen sokkoltak mindenkit, amikor bejelentették, hogy sorozatuk legújabb darabja ugyan követi az eddigi stratégiai gyöngyszemek világát, de most egy vérbeli FPS lát majd napvilágot. Bumm! Érdeklődő nagyvilág, rököny és hanyatt esés. Senki nem hitte volna, hogy az utóbbi évek kínos hallgatása után egy ilyen játék kerülhet napvilágra, de igazából senki sem ellenkezett, amikor ezt megtudta. Sőt, a készítők még arról is gondoskodtak, hogy folyamatosan lázban tartsák a könnyen lankadó közhangulatot, és ez egy olyan történet, ami mellett mi sem mehetünk el szó nélkül.

Látványos közizgatás

Az első C&C valamikor 1994-ben tört be a nagyvilágba és egyből - a WarCrafttal együtt - megreformálta a stratégiai játékokat, illetve akkora hírnevet szerezett magának, hogy még ma is ezzel a névvel párosítják a real-time stratégia isteni eredetű fogalmát. Aztán még melegében jött a folytatás Red Alert néven, kisebb-nagyobb változtatásokkal, amelyek azonnal lenyűgözték a stratégiai virtuózokat is, így hát mindenki örvendezett vala. Itt tört meg kissé a tündérmesébe illő végtelennek tűnő sikerszéria, mert a folytatás (Tiberian Sun) és a kiegészítők már nem érték el azt a szintet, amit az öntudatra ébredő kritikus rajongótábor elvárt volna. A fejlesztők kedvét azonban nem szegte a pillanatnyi hullámvölgy, és még tavaly nyáron bejelentették a Command & Conquer: Renegade nevű új projektet, amely ellentétben a nagynevű elődökkel, az FPS-ek világában teszi le névjegyét, mindezt úgy, hogy a régi rajongók se forduljanak el a játéktól. Lett is nagy kavarodás, azonnal égtek a fórumok, ahol pro és kontra mindenki mondta a magáét és anyázott is, csak úgy megszokásból, a kreatívok pedig elégedetten dörzsölték kezüket. Bejött a terv, mindenki erről beszélt. Ugyanakkor a cég egy percig sem pihent, folyamatosan nyomta ki a figyelemfelkeltő videókat, trailereket, s bár mindenki tudta, hogy a játékra bizony sokan lesznek kíváncsiak, a Westwood semmit sem bízott a véletlenre. Február végén ért véget az a promóciós kampány, amely öt nagyobb várost érintett (Los Angeles, Madison, Indianapolis, Denver, és San Fransisco), és ahol minden szerencsés érdeklődő kipróbálhatta a játékot, multiplayer bajnokságon vehetett részt, személyesen













faggathatta a Westwoodosokat, találkozhatott Kane-nel, valamint nyerhetett akár egy GF3-at és Alienware gépet, ha a szerencse, vagy a szponzor is úgy akarta. Mindemellett a gyártók a nagyvilágból véletlenszerűen összeválogatott amatőr és hivatásos béta-tesztereket is bevontak, hogy az utca embere is beleszólhasson a végső simításokba. Szóval ez az a kampány, ami már önmagában is fél siker, külön gratuláció jár érte, függetlenül attól, hogy a játék maga már korántsem olyan tökéletes, mint az a felhajtás, amely nehézkes születését övezte. De azért nem kell előre megijedni, szépen lassan mindenre fény derül.

Az első randi

Március elsején hivatalosan is megjelent a boltokban a Command & Conquer: Renegade, sokan várták már ezt a napot, és ekkor már én is a számítógép előtt ültem, hogy minél hamarabb beszámolhassak nektek erről a játékról. Picit dühös lettem, amikor megtudtam, hogy az alkotók elsiették a megjelenést - persze ez nem csoda, hiszen már így is lincshangulat uralkodott a rajongói körökben -, mert azóta is folyamatosan nyomják a neten a hivatalos patch-eket. Mindez arra enged következtetni, hogy nem igazán törődtek a részletekkel, hanem ezerrel nyomták a piacot, aztán fű alatt pótolták a javításokat, hátha nem veszi észre a jónép. A játékos meg nem tehet mást, fellép a világhálóra (melegem ajánlanám a Fireplanet oldalát - www.fireplanet.com), ahol számos Renegade frissítés található már, többek közt egy négy megás update, melyben rengeteg bug és új beállítási opció található (elég erősen érintve a multiplayer funkciót, tehát érdemes utánamászni). Szóval keserű szájízzel indult az első randim a programmal, aztán szépen lassan feloldódtam - már ami a kezdeteket illeti. Be kell vallanom, ha egyszer rendeznék egy install szépségversenyt, akkor biztos a Westwood legújabb játéka lenne az egyik befutó. Bár a telepítés gyomorszorítóan lassú, a bevezető és a dizájn mindenért kárpótol. Jópofa megoldások, gyönyörű színek és a töltési idő alatt végig a játékban található karakterek, fegyverek és járművek bemutatását nézhetjük végig (persze legalább százszor, mert nem sieti el a telepítést a drága!). Ha végre felgyömöszölte magát gépünkre a játék, és mi még nem a sarki kocsmában ülünk, akkor itt az ideje, hogy megismerkedjünk a Command & Conquer: Renegade -el! Nem állítom, hogy nem nyűgözött le a látványos menürendszer, a rengeteg opció és remek gyakorlópálya (ahol szinte az összes egyedi karaktert megismerhetjük, és módunk van a fegyverekkel is etyepetyézni egy kicsikét), de a folytatást - tehát magát az akciót - már igyekeztem objektíven figyelni, nehogy elragadjon az a hangulat, amit szokványos estben nosztalgiának neveznek. Mert bizony a készítők elsőre beletaláltak a hangulatba, de hát mindannyian jól tudjuk, hogy az ördög a részletekben lakozik. Ennek fényében én is igyekeztem gonosz kritikus szemével vizsgálni a dolgokat, de ezekről később szólok majd, egyelőre lássuk, hogy miről is van szó!

Boom a fejbe!

A Westwood ötlete tehát az, hogy teljes 3D-ben bekerülhetünk a régi Command & Conquer virtuális világba, amolyan önjelölt hentes szerepben, ahol egyetlen célunk, hogy véget vessünk a terrorista csúnya bácsik hatalmi törekvéseinek. Elő a fegyvert és amolyan tipikus Rambo módon („Hagyd anyu, ez az én harcom!") fél kézzel a sebeinket ellátva és elesett árvákat segítve gyilkoljuk a sok disznót, akik a demokrácia és a humanizmus démoni ellenségei. Na jó, hát az alapötlet nulla, de nem ez az első ilyen alkotás, tovább is kell lépnünk. A játék Nick Parker (fedőneve 'Havoc') szerepét osztja ránk. Kifejezetten az eredeti játékban megtalálható karizmatikus kommandós egység mintájára készült, kiegészítve annyival, hogy magába foglaljon egy olyan karaktert, aki tulajdonképpen az a tipikus hollywoodi macsó, tagbaszakadt, látszólag legyőzhetetlen, frissen borotválva is borostás, „nem-ejtünk-foglyokat" típusú akcióhős. A játék előrehaladtával Havoc-ot szeszélyes humora és hölgyek iránti meggondolatlanul mély bizalma még inkább sze-

Vélemények a világhálóról



Pocok

„Hát ez a játék besz*rás... Nekem nagyon teccik, grafika csodás, és tényleg olyan a hangulat, mint a C&C-ben.. Vezettem már medium tankot, Hum-weet, és Mammoth tankot is.. Utóbbi elég meggyőző. :)))))) Amikor eltaposod szerencsétlen NOD katonákat, az eredeti C&C-ből van bejátszva az üvöltés hang. :DDDD Szal szerintem nagyon rulz."

GregSB

„Akárki akármit mond, ez a játék nagyon jó!
A netkóddal gondok vannak, de ezt (a készítők állítása szerint) megoldják a fullig.
Két negatív dolgot lehet felhozni a demónak: Netkód és grafika.
A netkódról előbb már ítam, annyit tennék hozzá, hogya készítők szerint azért ilyen sok a laggos server, mert sok lamer állat 56K-s modemjével indít 32 playeres servereket. Lehet benne valami, mert tegnap este 3 órát játszottam 1 svájci serveren teljesen laggmentesen.
A Grafika: Ez lehet sokakat zavar, és emiatt mondanak le a játékról. Én azonban nem az a fajta vagyok, aki egy nem korszerű grafika miatt lemondana egy játékról, aminek hihetetlen jó a feelingje! Addig pedig senki ne mondja nekem, hogy nem feelinges a játék amíg pár órát nem játszott egy laggmentes serveren! Szerintem tudjátok, hogy én nem vagyok Westwood párti :) A Blizzard vs. Westwood topicokban sokat is ócsároltam őket az új sratégiai játékaik miatt, de most bevallom nagyon kellelesem csalódtam, tényleg eredetit alkottak! „

PcDome fórum

Járművek

A játék egyik legnagyobb húzása, hogy a kétkezes mészárláson kívül szinte az összes járművet is kipróbálhatjuk, sőt, gyakran a küldetés része, hogy tankba, vagy géppuskával felszerelt buggyba ülve kell meggyőznünk ellenfeleinket arról, hogy az élet már túl nehéz számukra. Ezek közül a leggyakoribb fajtákat most csokorba gyűjtöttük neked, mindkét oldalon könnyű seregszemlét tartva.

GDI



Mammoth Tank: veszedelmes tűzerejű nehéztank, komoly páncélzattal, nagyobb csatákban sok hasznát vehetjük. Bár lassú, mint a tetű, könnyen kezelhető, remek társ azokon a bizonyos nehéz napokon.
GDI Harvester: Minden egyes Refinery mellé automatikusan jár ez a jópofa jármű, begyűjti a tiberiumot, pénzt hoz a konyhára, és még a támadó katonákat is összelapítja. Akkor van nehéz dolgunk, ha azt a feladatot kapjuk, hogy egy Nod Harvestert iktassunk ki.
Hum-Vee: igazából csak furikázásra jó, talán gyalogos egységek ellen használható, de tűzereje nem nagyobb, mint az M-16-osunknak. Csak hát ülve kényelmesebb lehet ölni.
MRLS: erős páncélzattal felszerelt gyors jármű, ami fürgén végig tud araszolni az ellenséges vonalakon, ráadásul rakétákkal is szórja az áldást. Ritkán találkozunk vele sajnos, de akkor nagyon.



Nod

Stealth Tank: könnyed felderítő egység, leginkább a Light Tankhoz hasonlítható, gyenge tűzerővel és gyors mozgással. Ha benne ülünk, és éppen egy csata közepébe futunk, ne kezdjünk el hősködni!
C-130 Transport: szinte minden küldetésben láthatjuk, feladata a humán- és nyersanyag utánpótlás, de rakétavetővel könnyen le lehet szállítani, hogy közelebbről is megvizsgálhassuk.
Nod Buggy: szinte ugyanaz, mint a GDI oldalon a Hum-Vee, csak kicsivel fürgébben mozog. Ha ellenfélként akadunk vele össze, vigyázni kell, mert pillanatok alatt levadászhat.
Flame Tank: ez az egység ritkán volt látható az eredeti játékban, kétségtelenül a Nod egyik legveszedelmesebb fegyvere. Jól páncélozott, lángszórós tank, nincs lelkiismeret furdalása, de külön öröm, ha esetlen mi ülünk benne...

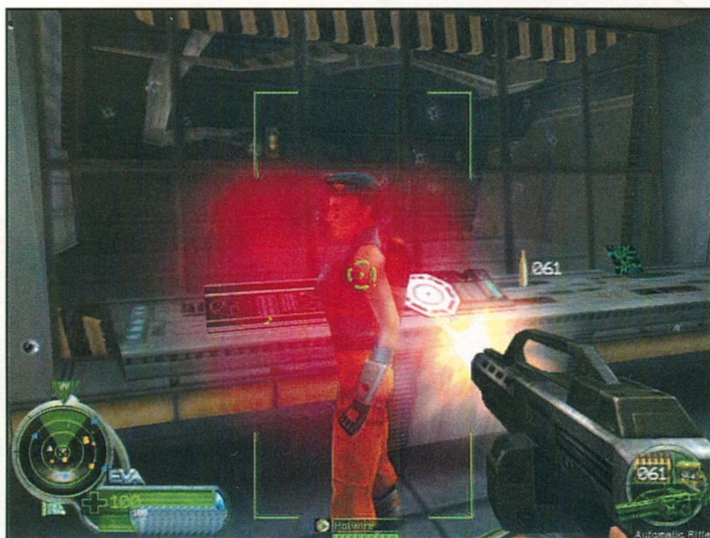
rethetővé teszi, de azért tinédzser lányomat nem engedném el vele az autósmoziba. Bár a fickó stílusa gyakran nyers és faragatlan, rendszerint visszapofázik feletteseinek, mert ő mindent jobban tud és képes egyedül is megmenteni a világot, kétségtelen, hogy Havoc a jó oldalt jelképező GDI szervezet (Global Defense Initiative) elengedhetetlen kelléke a Nod Testvériség médiairányító kultusza elleni harc közepette. És hogy mi is a gubanc? A fő cselekmény a Nod-ot vezető Kane körül forog, aki az értékes és mérgező tiberium energiaforrással kísérletezik, hogy mutáns szuper katonákat készíthessen. Mint egy kasszasiker akciófilm, pattogatott kukoricával és diétás kólával, a játék egyszerű és mégis szórakoztató karakterek együttesét sztárolja, többek közt a Dead 6-et, egy szigorúan hamisan hangzó akcentussal beszélő, kemény gyerekekből álló csapatot, akik Havoc-kal dolgoztak a múltban. Így a marcona jófiúk elindulnak, hogy megszorongassák Kane mogyoróit, ekkor kapcsolódik be a vérszomjas felhasználó a játékba, ahol minden egyes küldetés előtt újabb és újabb részletek derülnek ki az egyébként röhejesen gyér sztoriból. A Single Player hadjárat 11 említésre méltó hosszúságú misszión visz minket keresztül. Azok, akik a legújabb Quake 3 féle fegyverekhez vannak szokva, kellemes meglepetésben részesülnek, ezt a programot nekik találták ki, lévén, hogy a Command & Conquer nem a realitás talaján született. A játékmenet pedig egy kisegítős óvodásnak sem okoz különösebb fejtörést, beledobnak a szószba, kapunk egy radart (EVA - Electronic Video Assistant, vagyis népiesen szólva ellenségkijelző kütyü), amely rámutat az elsődleges célpontunkra 2 vagy 3 felesleges kilométerrel távolabb. A vicc az, hogy ezt általában le is kell gyalogolnunk, miközben a vörös ruhás Nod katonák riogatnak a pusztában. A legtöbb küldetés látszatra alap mentési akciónak indul, ami aztán ügyesen félresikerül, és új célpontokkal árasztanak el rádión parancsolgató fejeseink, így átélhetjük azt a szívszorító utálatot, melyeket a régi C&C időkben érezhettek pontnagyságú katonáink, amikor egyetlen klikkel a biztos halálba küldtük őket, mindezt persze a haza érdekében. Minden küldetésnek megvan az elsődleges, másodlagos, és rejtett harmadlagos célpontja, melyek távolságát és irányát a radarunk jelzi, jegyzem, nem mindig pontosan. Egy szép fordulat, hogy sok nem elsődleges célpont éppenséggel hatással lehet a játékra akár ugyanabban a küldetésben, vagy később; például, az egyik szinten elbújhatunk egy épületbe a főútról letérve, és egy parkra néző orvlövésztoronyban irthatjuk ki azokat a Nod mérnököket, akik éppen építkeznek. Ha ügyesek vagyunk, akkor kevesebb akadályt kell leküzdenünk a következő küldetés során. Ez az interaktivitás és a változatosság már önmagában is gyönyörködtet, de az ütőerő továbbra is a hangulatban leledzik, mert ez az FPS méltán lett a Command & Conquer sorozat tagja. És hogy értsd, miről beszélek: teljes valónkban átélhetjük a régi stratégiai játék izgalmait! Helyezz el néhány C4-es töltetet egy SAM oldalán, és kiiktatod a légi védelmet, így a GDI hozhatja az utánpótlást - csakúgy, mint a C&C-ben. Szórj elég tiberiumot egy ellenséges NOD katonára, nem lesz őszinte a mosolya - csakúgy, mint a C&C-ben. Ragadj meg egy lángszórót, és nem lesz bajod az ellenséges vonalakon való átkeléssel - csakúgy, mint a C&C-ben. Iktass ki egy erőművet, és máris bejuthatsz az ellenfél főhadiszállására - csakúgy, mint a C&C-ben. Sorolhatnám a végtelenségig, de örvendetes, hogy még ezen felül is lehet - egyedi - pozitívumokat kiemelni ebből a játékból.

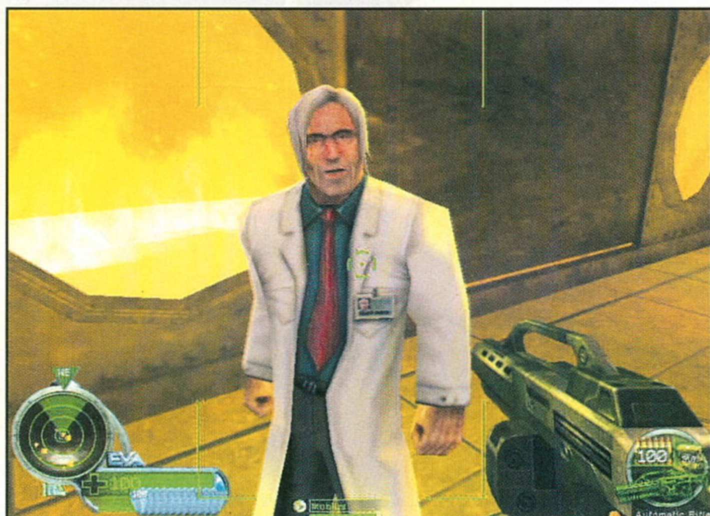
Havoc, a kemény csávó

Azon kívül tehát, hogy a játék fegyelmezetten betartja az eredeti stratégiai gyöngyszem összes meghatározó formai és tartalmi követelményeit, illetve szabályait, önmagában is arra törekszik, hogy új és változatos világot hozzon létre. Sok kisebb újítás segítségével tényleg sikerült életszerűbbé varázsolni az élményt, már ha az FPS-ek esetében lehet realizmusról beszélni (talán a Medal of Honor: Allied Assault esetében igen). Az újítások tekintetében elég Havoc-ot és cselekvőképességét vizsgálni. Egy kicsiny, de fontos eltérés az eredeti játéktól az, hogy









Havoc-nak egy jelentős fegyvertárhoz van hozzáférése (a C&Cben csak egy orvlövész-puskája volt). A fegyverek mind jól modellezettek, tökösek, és változatosságuk lényeges része a játék egyensúlyának. Ugyanakkor használatuk előtt érdemes elgondolkodni, mert könnyen megeshet, hogy vérszomjunk saját halálunkat okozza. A késői pályákon, például ha tiberium alapú fegyverrel igyekszünk ritkítani a Nod mutánsait, meg se kottyan nekik a skuló, védőruhájuk mögött mosolyogva segítenek át minket azon a bizonyos alagúton, melynek végén a fény hívogat. A rengeteg fegyver mellett azonban segítségünkre lehetnek a járművek is, amelyek a mutánsok ellen is kiváló irtószernek bizonyultak, szerkesztőségünk lelkesen ajánlja rendszeres használatukat. A járművek kivitelezése a first-person lövöldözős játékokban általában olyan érzékeny pont, amitől a fejlesztők kicsit tartanak, de a C&C világ egyszerűen nem lenne teljes a tank, buggie és katonai dzsip kiegészítők nélkül. Szinte az összes eredeti földi egységet lehet vezetni, beleértve a nagyszerű Mammoth-ot (sajnos a Nod rakétás bringák hiányoznak) - mindegyik kezelése elég valóságszerű, de nem igényel jogosítványt, vagy katonai kiképzést. Azt is be kell vallanom, hogy bizony elég nehéz gonosz kuncogás nélkül megállni, mikor történetesen elhagyott járműveket vagy GDI szállítóhelikopterekről ledobott új tankokat kaparinthatunk meg küldetés közben, és vidáman énekelve gyúrhatjuk lánctalpak alá a Nod gyalogos alakulatait. A Renegade legnagyobb eredménye ugyanakkor kétségkívül az erőfeszítés, amit abba fektettek, hogy ne csak alapszinten teremtsék újra a C&C világát 3 dimenzióban, hanem sikeresen vegyék át a kiforrott alap mechanizmusokat, amelyeket a játékosok már túl jól ismernek (Power Plant, Construction Yard szerepe, stb.), és az, hogy a küldetéseket logikus rendben, de szabad akaratunk szerint teljesíthetjük. Például, ha éppen egy erőmű jelenik meg, az mindig is azon a helyen lesz, és nem települ át máshova véletlenszerűen. Ha megsemmisítünk egy „Hand of Nod"-ot (a régi jó barakk), az mindig visszaveti az ellenség utánpótlását, így időt nyerünk a további épületek támadásához. Adalékképpen a Westwood bejelentette, hogy a játék kiadását követő néhány héten belül hozzáadják a populáris légi egységeket (Orcakat és szállítóhelikoptereket) is a játék teljes felszereléséhez, így a hangulat már csak jobb lehet, főleg multiplayer módban.

Az ördög a részletekben lakozik

Idővel minden tökéletesség megkopik, s néhány óra öldöklés után sajnos hibákat is felfedeztem a programban, amelyek alapvetően nem törték meg mohó lelkesedésem, de sajnos említésre méltók. Elő-

Fegyverek

A program egyik legnagyobb erőssége, hogy nem szűkölködik a pusztítás művészetének arzenáljában, magyarán lehet miből válogatni, igyekeztünk ezek közül is most a leghasznosabb és leggyakoribb elemeket kiemelni. Akkor tehát lássuk a fegyvereket:

Pistol



méret: kicsi
gyorsaság: gyors
sebzés: könnyű
használható: GDI/Nod

Minden FPS alapvető tartozéka, bár igazából senki sem szereti használni, de ha rá vagyunk kényszerítve, akkor mindenképp fejlövést közelről!

M-16



méret: közepes
gyorsaság: gyors
sebzés: közepes
használható: GDI/Nod

Nincs szükség különösebb magyarázatra, könnyű gépfegyverrel van dolgunk, amelyet több célpont egyszerre való kiirtására ildomos használni.

M-203



méret: közepes
gyorsaság: gyors
sebzés: közepes/kemény
használható: GDI/Nod

Ugyanaz a kaliber, mint az M-16-os esetében, csak megtoldották egy 40 millis gránátvetővel is, ami igény szerint szép pusztítást tud véghez vinni. Mókás!

Pump Shotgun



méret: közepes
gyorsaság: lassú
sebzés: kemény
használható: GDI/Nod

Ha személyes ügyről van szó, kizárólag a shotgun jöhet szóba, mint kivégző eszköz. Többen nem is kell mondani ennél.

Chain Gun



méret: nagy
gyorsaság: gyors
sebzés: közepes
használható: GDI/Nod

Leginkább magasabb kvalitású katonáktól lophatjuk el ezt a fegyvert, ami egyébként leginkább páncélos gyalogság, vagy járművel megszórására alaklmas.

Sniper Rifle



méret: nagy
gyorsaság: lassú
sebzés: ügyes célzással mindenképp halálos
használható: GDI/Nod

Ma már nem lehet elképzelni egy ilyen játékot mesterlövészpuska nélkül, aminek másodlagos funkciója, hogy zoomolható távcsőként is használható.

Rocket Luncher



méret: nagy
gyorsaság: lassú
sebzés: halálos
használható: GDI/Nod

Egy újabb Quake idill, a korlátlan pusztítás stílusos eszköze, bár a fél képernyőt elfoglalja és nagyon lassú, de a látvány mindenért kárpótol.

Chem Sprayer



méret: nagy
gyorsaság: közepes
sebzés: kemény
használható: Nod

Tulajdonképpen ez a fegyver azonos a GDI tiberium szórójával, ezért elég csak az egyiket bemutatni. A Chem Sprayer viszont multiplayer esetén minden GDI katona ellen rendkívül hatásos.

C-4



méret: közepes
gyorsaság: gyors
sebzés: ez egy dinamit!
használható: GDI/Nod

Épületek ellen használható robbantószer, jól alkalmazható az utánpótlás segítésére (pl. Sam Site-ok hátbarobbantása, hogy az ejtőernyősök zavartalanul landolhassak).

Ion Cannon és Nuclear Strike Beacon

Ezek önmagukban nem is fegyverek, hanem jelző-eszközök, melyek segítségével az otthoni bázis meghatározott koordináták alapján veti be a nukleáris vagy ion fegyvert. Ha elhelyeztük a cuccot, akkor futás, mert mi is odasülünk a romok közé.

Épületek

Le a kalappal az alkotók előtt, akik szinte az összes eredeti játékból ismert épületet 3D-ben lemodellezték, s ezekbe bátran be is gyalogolhatunk kedvünk szerint. A teljesség igénye nélkül most mutatunk nektek néhány olyan épületet, amelyek a régi játékban is elengedhetetlen elemei voltak egy GDI vagy Nod bázisnak.

GDI épületek — **Ahogy régről ismerjük**




Barracks: itt „születünk" mi is minden multiplayer mód elején, ez a kiképző központ, ahol a hős katonák megtanulnak szemrebbenés nélkül gyilkolászni a népet.




Guard Tower: annak idején rengeteget építhettünk fel bázisunk köré, hamar jelezte az ellenséges erők közeledtét. Most másodlagos funkciója az is, hogy tetejére mászva a csodaszép kilátás mellett, távcsöves puskával leszedhetünk egy-két oda nem illő egyedet a tájképről.




Power Plants: a bázis éltető ereje, a főhadiszálláson kívül az energiaellátást kell vigyázni a legjobban.




Tiberium Refinery: azt hiszem nem kell bemutatni ezt az épületet, hiszen a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz, pénz. Ezt itt találjuk meg, illetve termelhetjük ki.




Weapon Factory: az összes GDI jármű itt születik, egy erőteljes bázis elengedhetetlen kelléke egy jó fegyver

Nod épületek — **Ahogy régről ismerjük**




Hand of Nod: a csúnya bácsik kiképzőhelye, innen törnek elő a mutáns katonák is idővel, érdemes hamar kiiktatni.




Communication Center: egy bázist néha a legkisebb dolgokkal lehet megbénítani, például keressük meg ezt az épületet, C4-et neki, és Kane zsoldosai már azt se tudják, hogy merre van az arra. Szerepe ebből kifolyólag közérthető.




Obelisk of Light: az egyik legcsúnyább fegyver, bár annak idején előszeretettel építgettem én is, de most közelről is láttam, mire képes. Ha kilőjük az erőművet, szerencsére ez is megbénul, de tankkal önmagában is könnyen sebezhető, csak el ne találjon minket.




Sam Site: a jól bevált légvédelmi rakéta, kíméletlenül tud pusztítani, ha elég van belőle egy helyen. Mint épület viszont könnyen sebezhető, nem jelent túl nagy kihívást.




Turret: gyalogos egységes legfélelmetesebb ellensége, gyors és hatékony mini-ágyú, nagyon nehéz a közelébe férkőzni, messziről, rakétavetővel kell betámadni, akkor talán van esélyünk a túlélésre.







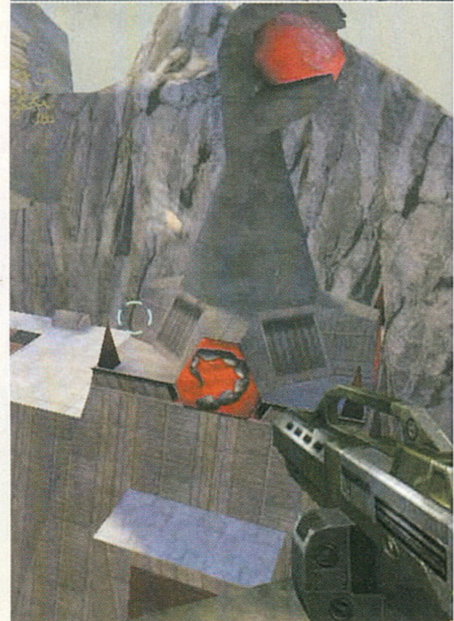
ször is a töltési idő lehangolóan hosszú, még akkor is, ha egy elhalálozás után a gyorsmentést akarjuk előkaparni. Ugyanakkor a pályák és a térképek kidolgozottak, látványosak és változatosak, de hát ma már nem divat a két perces töltögetés, még akkor sem, ha van miért várni. Az összetett játékmenet ugyan izgalmas, a térképméretek és a lehetséges akciók változatossága a Renegade-et az Operation Flashpoint utódjává emeli, csak ez az utód az a furcsa, lapos képű, beszédhibás fickó, aki szívószállal eszi a tökfőzeléket, és különös késztetést érez, hogy felgyűjtsa a család macskáját. De mégis csak utód! Még akkor is, ha gyakran akadozik (elég jó gépeken is), ennek következtében az irányítás inkább korcsolya-szimulátorhoz hasonlít, semmint egy kommandós vaskos lépéseihez a dudvában. A játékmenet is lelassul idővel, ugyanis a nagy, izmos, kielégítő fegyvertár, az összes klasszikus C&C járművek irányításának képessége, és néhány igazán izgalmas, majdnem öngyilkos halálfutás ellenére a Renegade eléggé limitált lehetőségekkel bír. Kicsit kezd unalmassá válni, amikor a játék vége felé időnk nagy részét épületekben töltjük, ahelyett hogy hatalmas és kaotikus C&C harcokban küzdhetnénk. A végső Single Player játék nagy részét rettenet unalmas bázisokban és földalatti gyárakban vészeltem át, és bár biztos, hogy nagyszerű bejárni az összes C&C épületet, amit a játékosok szeretnek és ismernek, de idővel a Sinből kölcsönzött belső díszletek baromi unalmassá válnak ám! Ebből a szempontból a Renegade ugyanolyan, mint bármely más lövöldözős játék, s hamar a polcra kerülhet, ha nem élvezhetjük ki a multiplayer nyújtotta mókát. Na és a grafika! Ezt nem én említem meg először, hiszen a demók alapján a nemzetközi szakvélemény is a Westwood programozó gárdájának kicsiny orrára koppintott, ugyanis a játék kissé régiesen néz ki. A programnak kétségkívül vannak erős és gyenge oldalai, előnyére válik, hogy 800x600x32biten futtatva maximált paramétereknél, a szövegek kifejezetten részletesek, különösen a karakter modellek, amiknek még a szájmozgását is szinkronba hozták a beszédükkel. Az időjárási effektek is gyönyörűen kivitelezettek, különösen ionágyús támadásoknál és nukleáris csapásoknál. Ugyanakkor szívszorító látvány, amikor szögletes és szaggatott a kép sok szabadbeli környezet megjelenítésénél, vagy összetettebb mozgások esetében - és ezen a jobb hardware sem segített. Az egyszerűség és a felhasználókra való figyelem dicsérendő, hiszen ez a tényező a Westwood-ot még a Wolfenstein vagy a Max Payne fölé is emelheti, de sajnos ennek súlyos ára van! Talán pont a közepes gépigénynek köszönhetően az egyszerű paraméterek szegényes mozgásvilágot eredményeznek. A futás és ugrás mozdulatai az évek alatt eléggé felfejlődtek, és nagyon természetesnek tűnnek a legújabb lövöldözős











játékokban, de a Renegade ezzel mit sem törődik. A futás túl gyors, a séta túl lassú, az ugrás inkább úszáshoz hasonlít, bár ezt idővel meg lehet szokni, csupán az ellenfelek mozgása röhögtet meg rendszeresen, akik úgy közlekednek, ahogy a sportember Norbi ugrál minden reggel a tévében aerobikos technozenére. Ugyanígy kívánnivalót hagy maga után az MI is, mind a Nod katonákat, mind szövetségeseinket illetően. Akárki megpillant egy ellenséges objektumot a színtéren, azonnal tüzelni kezd, mit sem törődve esetleges terveinkkel, vagy vágyainkkal. Akad olyan pálya, ahol tudósokat kell kísérnünk, akiknek az a perverziójuk, hogy állandóan a fegyverünk előtt sasszéznak, virágot szednek és filozofálnak ahelyett, hogy becsületes ember módjára fedezéket keresve elbújnának, amikor az ellenséges erő tüzet nyit csapatunkra. Szóval lehetett volna még finomítani a dolgokon, de mivel a játéknak van egy tökéletes oldala is, így szemet hunyunk a kisebb problémák felett, és arra koncentrálunk, ami tényleg lényeges: a multiplayer opcióra.

Háló-háború

Az online sikernek egyetlen kulcsa van, erre a Westwood tökéletesen ráérzett. Erre nincs is jobb leírás: igazi Command & Conquer! Már az Interneten közzétett többjátékos demóban is megtudhattuk, mi várhat ránk, de lényegében arról szól a történet, hogy két csapat egy C&C stílusú bázison kezd építkezni és fegyverkezni egy hatalmas térkép két ellentétes sarkában. A cél, hogy leromboljuk az ellenség épületeit, építsük egy ionágyút, avagy egy nukleáris csapás jelzőfényt helyezzünk el az ellenfél kaszárnyájánál. Minden játékosnak van egy személyes készpénz elérhetősége, amiből járműveket vehet vagy önmagát javíthatja illetve fejlesztheti fel. Pénzt itt is a bányászatból szerezhetünk, illetve minden megölt ellenfél után gyarapodik vagyonunk, ha viszont pacifisták lennénk, akkor meg kell várni, hogy Harvesterünk visszatérjen a bázisra. Mintegy bizonyítékképpen az eredeti mechanizmusok mellett, a játék elég jól egyensúlyoz, a GDI drágább és erősebb fegyveres egységei szembeszállnak a Nod lassabb, de brutális járműveivel. Egyszóval, olyan élményben lehet részünk, amit a Battlezone, a Counter Strtike, a Wolfeinstein, vagy a Medal of Honor nyújthat együtt. Mindig azt hisszük, hogy ebben a stílusban már nem lehet újat nyújtani, de a Westwood erre alaposan rácáfolt, és érdekes fordulat, hogy pont a többjátékos verzió adja vissza leginkább a stratégiai anyaprogram játékmenetét és hangulatát. A játék installjába beépített böngésző és egyszerű on-line mód tuti siker, pláne, ha a fejlesztők továbbra is odafigyelnek a fogyasztói visszajelzésekre, és tovább tökéletesítgetik a Renegade jól induló, de még elég törékeny világát.

Letesszük a fegyvert

Eljött a béke pillanata. Közel tíz órás játékmaraton után karikás szemekkel álltam fel a gép elől, mintha csak a régi szép idők kamasz fiúja fejezte volna be az eredeti Command & Conquer-t. Nem állíthatom, hogy teljesen elégedett lennék a végeredménnyel, de kezdetnek pont ideális lett az összkép, a folytatás pedig csak és kizárólag a Westwood talpraesettségén múlik. Most pedig jöhetnek a diplomáciai körök: a műfaj szerelmeseinek szigorúan kötelező, de a C&C rajongók sem fognak csalódni, satöbbi, satöbbi. De elég az üres dumából, elvégre egy igazi amerikai katona nem fecseg, csak odapörköli a rakétát, aztán kiköpi a szivarvéget, és elégedetten káromkodik egyet, miközben a lemenő nap sugarai végigsimítják barázdált arcát. Happy End, felirat, ennyi!

HP

Vélemények a világhálóról



MENNYIRE TARTOD JÓ FEJLESZTŐCÉGNEK A WESTWOOD-OT?

Válasz	Arány
Az RTS-ek királyai	54%
A Dune2 még jó volt	20%
Bukott csapat	17%
Nem szeretem az RTS-eket	9%

forrás: www.576.hu

www.westwood.ea.com

Electronic Arts / Westwood
PII 400, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ játékhoz
- változatos pályák és ellenfelek
- eredeti hangulat, stratégiai mellékíz

✗ - hosszú és nehéz küldetések
- idővel egyhangúvá válik a játékmenet

87

OPERATION FLASHPOINT REDHAMMER

Azt mondod, az oroszoknak végképp befellegzett? Én a helyedben kétszer is meggondolnám amit kimondok, barátom! A Vörös Hadsereg él és élni fog. Vagy még nem hallottál a Vörös Kalapács hadműveletről?!

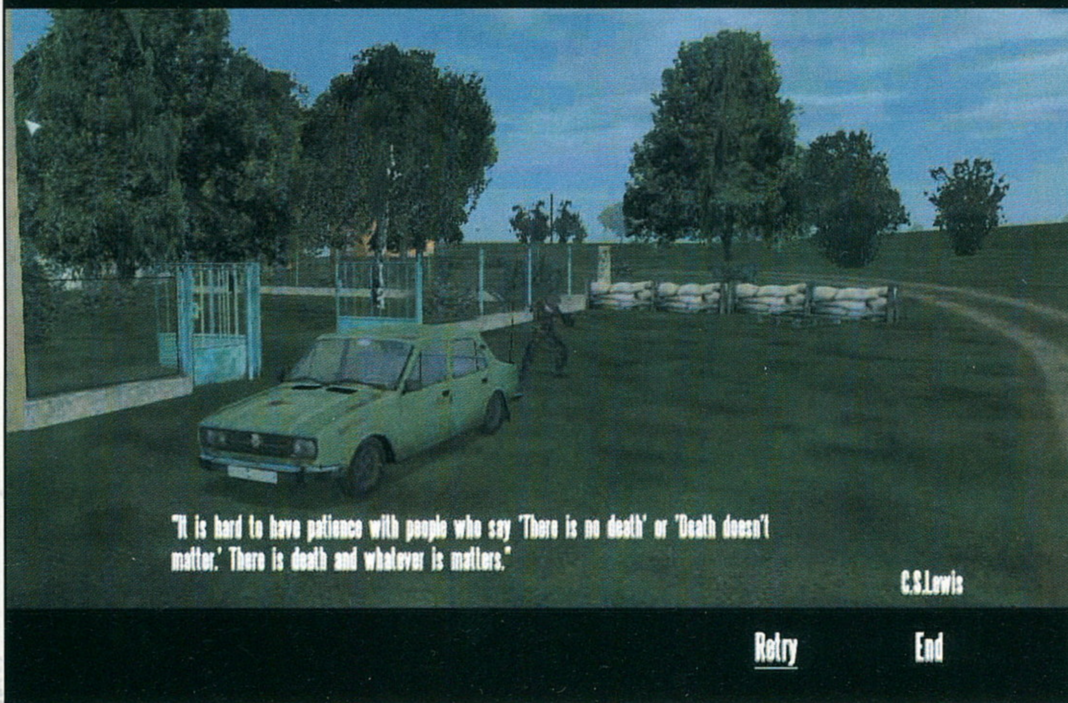
Ne szólj szám nem fáj fejem-tartja a népi bölcsesség. Dimitri Lukin, a szovjet különleges alakulat, a SpetzNatz egykori tisztje a saját bőrén is megtapasztalhatta, hogy mennyi hátulütővel jár, ha az embert a kelleténél szókimondóbb természettel verte meg a sors. Minden kétséget kizáróan, ő még a szerencsésebbek közé tartozónak mondhatja magát, hiszen a bizonyos határozatlan ideig tartó szibériai nyaralás helyett csupán egy laza kis lefokozással kellett szembenéznie. Igaz, azért ez sem piskóta, hiszen egykori kiváltságokkal járó posztjáról a ranglétra legtöbb felemelkedési lehetőséget biztosító fokára került: közlegény lett. Az sem elhanyagolható körülmény, hogy e roppant tiszteletreméltó pozíciót véletlenül pont annak az ezrednek az állományában sikerült elnyernie, amely épp egy kis kiruccanásra készülődik. A piknik célja az Everon-sziget, ahol a lakosság bizonyára valamilyen megátalkodott, reakciós aknamunkának köszönhetően megszakította kapcsolatait a Szovjetunióval. Az imperialista rabiga szétverése, a reakció csahos kutyáitól megtévesztett emberek helyes útra terelése, a béke és a rend helyreállítása lesz a katonák feladata. Mármint azoké, akik a partraszállás után még életben vannak, Dimitrinkkel együtt ugyanis mi is megtudhatjuk, hogy miért becézik fegyveres körökben a gyalogságot „ágyútöltelék"-nek...

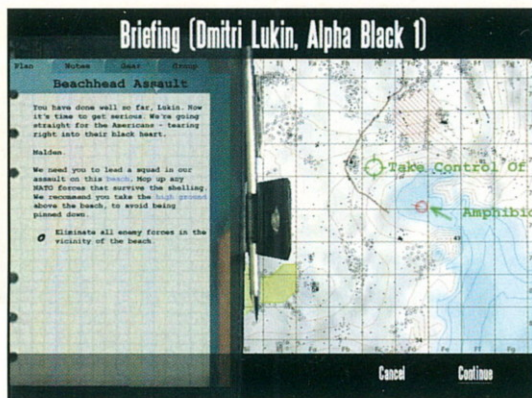
Az okos játékfejlesztő alapvetően lusta emberfajta. Nem dolgozik többet, mint amennyit feltétlenül muszáj, és ha egy-egy munkája kellően igényesre sikeredett, akkor nem kísérli meg rögtön egy új résszel átugrani a magasra tett mércét, hanem első körben különféle kiegészítőket zúdít a vevők nyakába. Nem cselekedett másképp a Bohemia Interactive csapata sem, hiszen méltán sikeres játékuk, az Operation Flashpoint: Cold War Crisis folytatása, a Gold Upgrade már a nevében jelzi kiegészítő voltát. E kategóriában viszont elsőrangúként szerepel, hiszen, bár az Operation Flashpoint sem nevezhető fércműnek, azért akadt néhány vonása, amelyre ráfért némi változtatás.

Az első rész ugyanis egy 1985-ben zajló, képzeletbeli hidegháborús konfliktust dolgoz fel, amelyben a Varsói Szerződés és a NATO seregei egy szintén csak a fantáziában létező szigetcsoporton, a Midland-szigeteken munkálkodva élénkítik a hadiipart. Az elmérgesedett állapotok azonban kissé egyoldalúan ábrázolódtak, hiszen kizárólag a NATO különböző fegyvernemeivel játszhatott a tisztelt nagyérdemű. A Golden Upgrade végre kiköszörüli a politikai korrektségen esett csorbát, és immár lehetőségünk van a világhírű Vörös Hadsereg egy hányatott sorsú közkatonája, Dimitri Lukin szemével nézve megismernünk a szovjet armada belső életét.

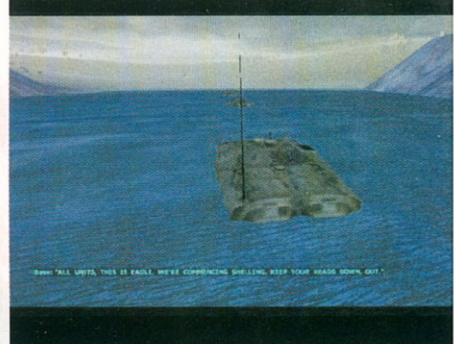
Trabanton szállni élvezet

Persze az új hadjárat a küldetéseken túl még jó néhány további újdonságot eredményezett. A leglátványosabb a technikai arzenál felfrissítése, amely mind a NATO, mind a szovjet oldalt egyaránt érinti. A szovjet kötelékben megjelenő SU25 Frogfoot '80-ban Afganisztánban sikeresen debütált, a játékban az ellenpárnak tartott A-10 Thunderbolt hegemóniáját hivatott megtörni, feladata az ellenséges

















gépesített szárazföldi erők módszeres átalakítása ócskavassá, és ezt többnyire sikerrel el is látja.

A helikopterállomány is új példányokkal büszkélkedhet, külön érdekesség, hogy az eddig alapvetően pusztításra szakosodott fegyvernemben a NATO oldalán megjelent a CH-47 csapatszállító helikopter. A több, mint 50 láb hosszú, kétrotoros óriás repülő daruként funkcionál, 4 tonna tehersúlyt képes a magasba röpíteni. Nehéz elképzelni, miért is került be pontosan a vezethető járművek közé, feltehetően a véres mészárlás helyett lelkiismereti okokból a polgári szolgálatot előnyben részesítő játékosok kedvéért szerepel. (Esetleg a multiplayer mód egy monumentális szállítóversennyel színesítése lebeghetett a készítők lelki szemei előtt.)

Természetesen a gépesített szárazföldi erő sem maradt érintetlen, a NATO az M-3 Bradley, a Varsói Szerződés a BMP-2 állományba helyezésével bővítette az ellenséges művégtag-felvevő piacot. Ám a kiegészítő igazi csúcspoénja, hogy az újonnan megjelent járművek közt fellelhető egy igazi kakukktojás, amely a karosszériájában egy deka acélt sem tartalmaz. Bizony ám, az NDK csodáról, a Trabantról beszélünk, amely a játék leghaszontalanabb és leghangulatosabb eleme egyben. Kevés hangulatosabb győzelmet tudok elképzelni, mint amikor a városi ellenállás lenullázása után, a jól végzett munka sikerétől elégedetten egy kis fehér Trabival kocsikázunk át a következő veszélyzónába...

Szerencsére a fejlesztés korántsem merült ki a technikai arzenál feltupírozásában. A hadjárat küldetéseit időigényességük miatt hanyagolókra, valamint a többjátékos mód szerelmeseire is gondoltak a készítők. Mind az egy, mind a többjátékos küldetések bővültek, összesen tizennyolc új feladatot kínálva a rövid, de mozgalmas csaták kedvelőinek. S ha már az újdonságoknál tartunk, a fejlesztőcsapat magát a rendszert sem hagyta ki a számításból: a játék a jelenlegi legfrissebb 1.3 patch-et is tartalmazza, amely a kissé akadozó grafikus motoron célzott javítani, több-kevesebb sikerrel (sajna, inkább kevesebb, mint több). Jó hír viszont, hogy a mesterséges intelligencia hibáit sikerült kiköszörülni, végre az ellenség is hajlandó a helyzetnek megfelelő módon támadni, és nem maradunk mindenképp láthatatlanok, ha kúszva közlekedünk.

A halál ötven másodperce

Bár a Red Hammer jónéhány új elemet hozott a játékba, az alapkoncepcióként kezelt valószerűségből jottányit sem engedtek. Akárcsak az előző részben, itt sincs szó semmiféle életerőről vagy páncélról, egy élő emberi lényt irányítunk, aki nemcsak felordít, ha eltalálják, hanem a továbbiakban csak kúszni vagy vánszorogni képes. Már jobb esetben persze, azaz ha lábon vagy hasba lőtték, mert ha a fejébe, illetve a szívébe kapja az ólmot, akkor kiabálást már nemigen fogunk hallani. Maximum a sajátunkat, de azt várhatóan elég sűrűn, ugyanis nehézségi színvonalban a Red Hammer elődjét is lepipálja, így még azoknak is, akik a műfajt az anyatejjel szívták magukba, alaposan fel kell kötniük azt a bizonyos alsóneműt. Már az első bevetés olyan akadályokat gördít utunkba, hogy az óvatlan játékos garantáltan sokszor gyönyörködhet majd a bevezető képsorokban.

Mesteri pozícióban lapuló arcátlan orvlövészek, goromba tankok, a felszabadító hadsereg nemes céljait nyilván félreértő, gerillaharcot folytató civilek (akiket csak az különböztet meg az átlag polgároktól, hogy tekintélyes mordállyal szaladgálnak, de mire ezt a turpisságot felfedezzük, többnyire már késő) teszik emlékezetessé egy-egy küldetéssel eltöltött óráinkat. Egyáltalán nem meglepő, hogy a kezdő játékos tipikus forgatókönyve a következő: néhány másodperces fejvesztett rohanás után a távolban mozgást pillantunk meg, de mire hasravetnénk magunkat, meghalunk. Hogy a háború gépezetében a golyófogónál egy kicsivel fontosabb szerephez is juthassunk, és egy percnél hosszabb időt is eltölthessünk élve a pályán, csak nagyon körültekintően és fontolva haladhatunk, így egy-egy küldetés teljesítése gyakran órákat is igénybe vehet.

A fejlesztők gyaníthatóan legfőbb szempontja a hiteles, maximálisan valósághű játékmenet és ábrázolás lehetett, minden egyéb sallangot ez alá rendeltek. Ezen apróságok közé tartozik többek közt a játszhatóság és a sikerélmény is. Tény, hogy a tűrőképesség egyénenként változik, de egy olyan játékot többjátékos módban játszani, ahol két találat, vagy egy közelben robbanó kézigránát mindenképpen halálos. A szükségszerűen bekövetkező percenkénti halálozás és újjászületés nem túl sok cselezésre és küzdelemre hagy időt, bár elképzelhető, hogy valaki ezt is tudja élvezni. arról már nem is beszélve, hogy vagy a grafikus motor nem áll a helyzet magaslatán, vagy a NASA gépeihez szabták meg a játék ajánlott hardverigényét, legalábbis az én tapasztalataim szerint a valóság nem szaggat, a játék viszont néha igen. De eltekintve e semmiségektől a Golden Upgrade Red Hammer rászolgált a nevére, valóban sikerült bearanyoznia az eredeti verziót. Kíváncsian várjuk a folytatást.

Lestat



Codemasters / Bohemia Interactive
PIII 600, 128 MB RAM, D3D
www.flashpoint1985.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

+ skoda 120L
+ multiplayer
+ életszagú környezetábrázolás

- átlagos grafika
- borzasztóan nehéz játékmenet

89

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

A nap lassan zuhan a horizont felé; de az ég, mint szokott, hirtelen sötétedik el. Kinézek az ablakon, de még nem látom a holnapot, még nem hiszem a teljes sikert. Áldozatokat kell hoznom, akár saját véremből, akár az életem árán is. Vajon mit hoz a hajnal hasadása? Vajon lesz-e elég erőm és időm, és... Ebben a pillanatban ugrottam ki a helikopterből. Ki, a kopár, kietlen sivatagba, ki, közép-kelet örökké forrongó indulatai és belharcai közé. De ez az én ügyem is, az én becsületem. Helytállni. Életben maradni. Rombolni.

Ez a szó: Activision, valahol mindig is egyet jelentett a piac könnyed, pergős akciójátékoknak szánt legelismertebb védjegyével, noha a Fun Labs viszonylag új fejlesztőcsapat -legalábbis, ami a játékkészítést illeti. Különböző kisebb, jobbára technikai demókkal már debütáltak párszor. Most pedig előrukkoltak egy olyan játékkal, amely méltán kiérdemli az említett kiadó kegyeit, és egy fényesebb, csillogóbb jövőt jósol magának a fejlesztőgárdának is. Túlsévén a kötelező körökön, beleértve az installálás igénybevevő fáradalmait, máris egy szép, átgondolt és nem utolsó sorban használható interface fogadja a jobb sorsra érdemes átlagfelhasználót. Emberünk nem bír kellőképpen felhalmozódott virtuális energiáival, nyomban rákattan az egyjátékos módra, aztán szépen péppé löveti magát. Ezt még néhány eszeveszett alkalommal megismétli, aztán lenyugszik, s elkezdi keresgélni a tutorial-t. A tutorial pedig, mint azt mindannyian tudjuk, hathatós segítséget jelent az elbátortalanodott felhasználók megsegítésére, esetenkénti alapfokú kiképzésére és felkészítésére a kegyetlen külvilággal szemben.

Emberünk tehát vidáman veszi észre, hogy interaktivitását semmi sem akadályozhatja; rögtön kiképző-központba zsuppolják a készséges hullajelöltet. Itt pediglen bátorságunknak tanúbizonyságot adva kelhetünk birokra előbb papírmasé terroristák, később valamivel élesebb körülmények között. Utóbbi terepen ugyanis nem átallnak visszalőni... És most frappánsan rátérnék az irányítás bonyodalmaira. Mert ezek bonyodalmak, méghozzá a javából. Az alap billentyűkiosztással nincs lehetőségünk hosszú ideig boldogulni, erről még csak ne is álmodjunk. Jómagam alkalmazkodóképességéből sem futotta elegendő türelem, így kézenfekvő megoldás gyanánt jól bevált tenyerelésem segített eredményhez. Nehezményeztem továbbá, miért nem tehetem rá a lövés és a használat interakcióját egyetlen bal egérgombomra. Persze, a program valószínűleg ilyesmire nem elég felkészült. Első blikkre talán túlságosan soknak tűnik a kiosztás, másodikra -amennyire gyakorlatilag a tényleges játék során valóban szükségünk lesz- viszont sokkal kellemesebbnek mondható. És ha már a tutorialnál tartunk, megjegyzendő, hogy a legtöbb fegyvertípus alaposan kiismerhető, letesztelhető a céltáblákon és csekély ideig élő, valódi klienseken egyaránt. Személy szerint két főbb csoportra bontottam őket: egyik fajtájuk keveset lő, de pontosabb, hatékonyabb -és egyúttal hosszabb ideig tartó- célzást és sebzést tesz lehetővé; másik fajtájuk általában csípőből kezelendő, vagyis szór, de keveset sebez. Egyvalamiben egyeznek meg a fegyverek: mindannyiukat bátran szemünk közelébe emelhetjük -kockáztatva a jelentős külsérelmi nyomokat holmi monoklik személyében, melyek azonban semmilyen effektív hatással nem bírnak erőnlétünket illetően, ezzel pontosabb célzási lehetőséghez jutva, de tarthatjuk a szokásos pózukban is. Előzőleg említett eljárás elsősorban távcsővel felszerelt puskák esetén alkalmazandó, ugyebár. Apróbb malőr persze mindenhol előfordul: egyszerre csupán egyetlen „különleges" fegyvert tarthatunk magunknál; egy fix coltunk és késünk alapból megadatott és el nem veszthető tulajdonságokkal van megáldva; többi numerikus hitelkeretünk meg elszáll a különböző használati tárgyakra. Gazdálkodjunk tehát velük okosan. Ha valamilyen előre be nem tervezett oknál fogva elfogy a muníció, el kell dobnunk a fegyvert és egy ellenfél cséphadaróját muszáj előnyben részesítenünk. Az élet apró örömei: ezeket készséggel nekünk adományozzák a földön pihenő álarcosok.





Amikor először kerülünk terepre, elismerően csettintünk majd; a legapróbb kifogást sem emelhetem a külső látványvilág ellen. Minden nagyon szép és jó, minden illeszkedik és passzol, a pályatervezés profi munka. A végigvitelük pedig igazi kihívást jelent minden átlagfelhasználó számára. Egyszóval? Szép. Nem teljesen mondható el ugyanez a dinamikus tereptárgyakról és esetenként fel-felbukkanó emberekről; ők kevésbé nyerik el a szőrös szívű tesztész elismerését. Főleg a gyakorló-pályákon figyelhető meg az első olyan elem, amely néminemű kompromisszumok megkötésére utal: ha túl sokat lövünk bele a papírmasé céltáblába közelről, megfigyelhető a korábban leadott találatok folyamatos eltűnése (mondjuk, ezt egy falnál ugyanúgy ki lehet próbálni). Tanulság: ne gyakjuk túl soká' a papírmasé céltáblákat; és: ne legyünk ennyire kicsinyesek. Másik rögeszmém az ellenfelek különböző sebződési zónáit hiányolja. Az opciók között ugyan szerepel egy „reális" hisztéria-modulok használata komponens, de ez vajmi kevés, és nem igazán szembetűnő a változás. A modellek sérülései egyáltalán nem valósághűek, noha egy sniper-rel simán leszedhető egy lövéssel az adott delikvens, na de akkor a colttal miért kell ötször is közelről főbelőni egy ellenfelet, hogy valamit is megérezzen belőle? A kést meg inkább hagyjuk, az hentes-szerszám.

Minthogy eléggé fogy a rendelkezésemre bocsátott karakter-hegy, elérkezettnek látom az időt egy kevéske értékelésre. A játék igazából nem hoz eget rengető újításokat, nem körözi le idősebb vetélytársait; gyakorlatilag nem jobb a counter-strike-nál, de nem sokkal marad el mögötte. Lényegében a stílus említett koronázatlan királya mérhetetlenül több, hosszabb ideig tartó -következésképp alaposabb- fejlesztésnek volt alávetve, nincs min csodálkoznunk az eredményt illetően. Egyvalamire kitűnően alkalmas a Shadow Force: megrövidíti a Counter-Strikera való várakozás gyötrelmes napjait és egy kis betekintést nyújt a terror-elhárító osztagok életébe. Multiplayer tekintetben is ott van a szeren, mindent tud, amit a nagyok, mindent, ami elvárható egy ilyen programtól. Szóval egész jó. Egész jó...

Észre sem vettem, de már hajnalodik. A keleti horizonton feltűnedeznek a nap első gyér sugarai, megvilágítva újonnan -és olcsón- szerzett borostámat. Felvirradt tehát a következő nap, és majd egyszer felvirrad az azt követő is, szépen, sorjában. Kinézek csendesen az ablakon. Új kihívások elé állok, új távlatok nyílnak meg megfáradt szemeim előtt. Ebben a pillanatban kapcsoltam ki a gépet. Hihetetlen, mennyire el tud feledkezni a józan ész jól megszokott ritmusától, és hogy mennyire nem bírja a kitartó éjszakázást. Becsukódik a világ, alig nyílt ki pedig. És egyszer majd új nap jő. És én látni fogom.

dracoo, a véresszemű

A választható halálnemekről

Nem fogok minden egyes fegyvert bemutatni; csupán a főbb típusokat említem meg, tételesen:

Gépfegyverek: Könnyen kezelhető, sűrű tűzerejű fegyverek; hátrányuk viszonylagos pontatlanságukban rejlik - melynek velejárója a kisebb hatékonyság egyetlen adott célpontra. Tömegek ellen viszont rendkívül hatásos szerek.

Shotgun: mindenki kedvence. Bemutatását elnapoljuk -úgyis mindenki tisztában van előnyeivel/hátrányaival.

Karabélyok/puskák: manapság igen divatos militáris körökben; pontos célzás után kevés ólom, de az hatásosan adagolva.

Gépkarabély: a kettes számú üdvöske. Sokat, viszonylag pontosan és rendkívül hatékonyan. Ideális hentelő-eszköz, egy kevéske kilengéssel.

Nehéz-fegyverek: rakéta- és gránátvetők. Nagyobb, tehetetlenebb célpontok ellen hatásos kütyük, jobbára nyílt területeken alkalmazhatóak.

Kézifegyver: mint mellékes életmentő készülék. Magyarul a Colt. Ez az a fegyver, amely mindig kéznél van, dacára a nagy visszacsapásnak (időigényes újra célra tartani) néha mégiscsak hasznos portéka.

www.funlabs.com

Activision/Funlabs
PII 333 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ -shotgun
✗ -colt, hehe

87

VISSZATEKINTŐ

Ebben a szekcióban az e-hónap során megjelent stratégiai játékok kapcsán teszünk kalandozást a múlt által kínált programok világába. Van itt nekünk egy történelmi jegyektől gazdag játékunk, méghozzá a Cossacks kiegészítő. Nehéz helyzetben vagyok, mert a valós idejű történelmi stratégiák történelmének kezdete alig pár évvel napjaink előttre datálható – ez lenne az Age of Empires. Így kénytelen vagyok a múlt ölén keletkezett, valós időt nem tartalmazó, ám történelemhű játékmenetet bemutató programok közül szemezgetni.



Centurio

Roppant régi, ám sokak szerint meghatározó jelentőséggel bíró mű. Az általa bemutatott hadviselés-modell számos, majdani nagy nevet ihlet meg, míg legfőbb vonzerejének a hosszasan nyomonkövethető történelmi időskála tekinthető. Római hadúrként ténykedünk, hatalmas seregek győzelmeiért kezeskedünk, avagy vereségeiért felelünk – a program révén először nyerhetünk bepillantást azon elgondolások soraiba, melyek az eljövendő idők stratégia játékainak majdani alapjait is szolgáltatják. Ma már rendkívül kezdetlegesnek tűnik a játék, sőt a speakerből szóló, áramütésszerű zene egyenesen elviselhetetlen – egy igazi gyűjtő kollekciója mégsem nélkülözheti a Centuriot.

Masters of Magic

Masters of Magic, Might and Magic, Disciples. Az első két név közötti alliterációs párhuzam lényegesen többet takar, mint első hallásra sejteni vélnénk. A 3DO cég fémjelezte Heroes of Might and Magic sorozatról hihetnénk, de csak hihetnénk, hogy első epizódja révén egy mindmáig meghatározó jelentőségű játéktípus alapjait fekteti le. A 3DO tulajdonképpen nem tett mást, mint lelopta a Masters of Magic alkotóinak ötleteit, majd kiaknázván a cég hátterében álló financiális támogatottságot, egy lényegesen naprakészebb, szebb, ám idegen tollakkal ékeskedő programot alkottak meg. Nem mintha ez fájna nekem, így megy ez. Minek mutogatták a Masters of Magicet, míg az alkotói által felvonultatható technika nem vált méltóvá ötleteik nagyszerűségéhez. Csupán nem árt tudni róla. Örömmel látom, hogy az ehavi számban a Disciples 2 is szerepel, mely sorozatnak esélye lehet megtörni a 3DO pöffeszkedő egyeduralmát. Elkalandoztam, sajnálom. Masters of Magic: akik nekiveselkednek a játéknak, rövid idő alatt szembesülhetnek a Heroes of Might and Magic által sajátjának vallott megoldások csaknem mindegyikével, melyek máig is érdekessé, jelentőssé teszik ezt a játékot.



Jött egy Mall Tycoon című bevásárlóközpont szimulátor is. Az ötlet annyira sajátságosnak tűnik, hogy örömmel szegődtem az esetleges elődök nyomába. Teljes vehemenciámmal állíthatom, hogy bevásárlóközpont szimulátor még nem volt. Így a ma piaca által oly gazdagon kínált Tycoonok elődjeit vizsgáljuk.

Rockstar Manager

C64-en hatalmas kedvencem volt ezen mű – Tina Turnoffot, Diego Marodonnát, illetve tucatnyi más, híresség elferdített megnevezéseit magukénak valló sztárjelöltet kellett eljuttatnunk a teljes ismeretlenségből Gigasztár magaslatokig. A játék, érdekes módon az általa használt hardverhez képest is meglepően erőteljes volt. Valószínűleg a grafika a ludas, mely teljes egészében fekete-fehérben pom... akarom mondani, volt. J A játék készítői így „rengeteg" memóriát spórolhattak meg, minek segítségével a zseniális, karikatúra-szerű grafikát csőstül nyomhatták a felhasználó szemei elé. A játékmenet meglepően összetett, jól átgondolt volt – lehetőségek, buktatók, véletlenszerű események hosszas sorai szavatolták a kellemes időtöltést. Fellépés előtt beérkező, „Főnök! Trez gitárja kettétört, és az öltözőben sír!" üzenetek, illetve alternatívák: „1. Mondd meg Treznek, hogy menjen a p*csába! 2. Vegyél egy új gityót neki – itt van rá 80000 dolcsi, tudom-tudom: gyémántberakásos kell." Egyszóval máig is élvezhető, fordulatos játék.

Schwarz







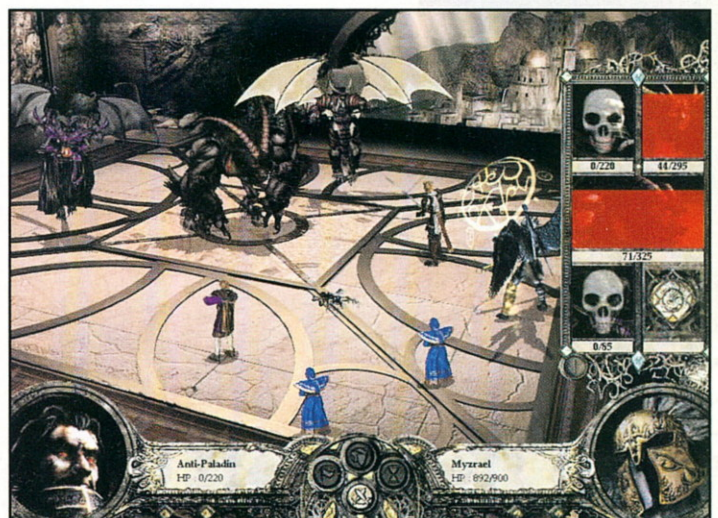
DISCIPLES2

„Hogy veheti valaki a bátorságot, hogy a Heroes of Might and Magic IV megjelenésének árnyékában a mitikus sorozat babérjaira törjön?" - tettük fel a hallatlanul lényegre törő, s nem kevésbé pontosan körvonalazott kérdést a Strategy Firstnek. Ők kezünkbe nyomtak egy Disciples II feliratú korongot, majd komor arccal feleltek: „-Simán."

A Dune, Warcraft sorozatok nem csupán önnön képességeik révén váltak kultikus darabokká – életre hívtak egy keltezésükig sosem látott játéktípust, mely stílus alapjaiban határozza meg a ma játékgyártásának arculatát is. Ez lenne a Valós Idejű Stratégia, röviden: VIS. Avagy, alapul véve a meghatározás hátterében álló anyanyelvi támogatottságot, hívhatjuk őket RTS-eknek is. Akárhogy is, a korai RTS-ek nyomán fogant s készült kezdeményezések végeláthatatlan sorai a mai napig sem hagytak fel fáradhatatlanul özönlésükkel – hónap el nem telhet RTS befutása nélkül. Fennállt a veszélye hogy az új, mondhatni: korszerűbb játéktípus révén a stratégia egyéb, korai formulái a feledés homályába vesznek – beszélünk itt elsõ sorban a körökre osztott stratégiákról. A helyzetet bizonyos szempontból tovább súlyosbították a magukat RTS-ek készítése, publikálása mellett elkötelezett fejlesztők s kiadók lépten-nyomon harsogott kinyalatkoztatásai, mely szerint: „Mi RTS-t gyártunk, mert tudjuk: a körökre osztott stratégia halott immár. Korszerûek, naprakészek, s nem utolsó sorban: elõremutatóak vagyunk!" El lehet képzelni szerencsétlen fejlesztõt, aki szívesen gyártott volna körökre osztott játékot – ám ötletei vajon milyen fogadtatásra is számíthattak egy olyan piacon, mely két kézzel igyekezett temetni a műfajt, mintha az sosem létezett volna. Szerencsés módon, az RTS idővel elérte korai határvonalait, így tucatnyi, igazán nagyszerű darabot követően – mint amilyenek a Warcraftek, avagy a C&C-k – önmaga ismétlésébe kezdett. A jelenségnek ma is tanúi vagyunk, melynek háttérben álló felelőseit RTS klónoknak szoktuk volt hívni. Így idővel azért csak bebizonyosodni látszott, hogy előbb-utóbb rózsakiütést lehet kapni az erdőt aprító paraszt, avagy a sekélyest rabló halász látványától – nem is szólván bizonyos kiadók munkásságáról, kik a kor állítólagos követelményeinek dacára sem átallották forszírozni a körökre osztott játékokat, sőt: egyetlen ilyen program publikálása többet hozott a konyhájukra, mint a korai klónok összbevétele. Tudom, utánanéztem. Ezen kiadók közül kiemelt presztízsnek s szerepnek örvend a Heroes of Might and Magic sorozat megalkotójaként is ismert 3DO, melytől aligha lehet megtagadni azon érdemet, miszerint immár hosszú évek óta védelmezi a körökre osztott stratégia fogalmát, két egészen hosszú és egészen éles karddal. A sorozat népszerűsége hatalmas, s minden belátható távlat szerint, kikezdhetetlen is egyben. A Heroes sorozat sikerességén felbátorodva, 1999-ben a Strategy First úgy döntött, beszáll a körökre osztott bizniszbe – s megalkotá a Disciples-t. Telnek-múlnak az évek, míg a 3DO meg nem kezdi a Heroes IV munkálatait. S hogy a Strategy Firstnek esze ágában sincs szűkölve a sarokba szaladni a hír hallatán, annak ékes (?) bizonysága az alant bemutatásra kerülő Disciples 2. Nézzük együtt!

Édesnégyes

A világ, a fajok, valamint a játékmenet alapjai egyaránt változatlanok az első epizódhoz képest – így adott a négy, egymással konkuráló népcsoport, valamint a meghódítandó területek sokasága. A játékhoz használatos térképek kínálatát, változatosságát aligha érheti negatív kritika: a kötelező jellegű négy hadjáraton túl adott itt számtalan, questekként aposztrofált scenario, valamint a térképeditor is a mű alaptartozéka. Ami: jó. A játékmenet alapköveit illetően látszólag minden a megszokott, mondhatnók: a Heroes-ok révén immár túlzottan is megszokott mederben zajlik. Kezdeti fővárosunk kapuján előbb-utóbb úgyis kizavarjuk első Hősünket, hogy mindösszesen három holtlelket számláló csapata élén pusztulást hozhasson a vidékre. Mert ugye azt mondani sem kell, hogy az igazi ínyenc az élőha-



▲ *Na, az a szárnyas fazon ott jobb szélen Myzrael. 8 HP-nyi veszteséggel, jelzem.*

lottakkal nyit. Nézzük akkor mi az amiben hasonló, s mi az, amiben más a Disciples mítosz, mint köztiszteletnek örvendő nagytesója.

A két mű lelkét szolgáltató szisztémák szinte azonosak, ám a Disciples által felvonultatott tematika mozgatórugói szerencsés módon nem mentesek az ötletes, mi több: elegáns megoldásoktól. Nézzük a hasonlóságokat: akárcsak a Heroes-okban, sikerességünk kulcsát itt is a környező, majd a távolabbi városok feletti uralom, illetve a vidék nyersanyagellátmányának megszerzése jelentik. A feladat nagyszerű, ám korántsem egyszerű - elvégre a térképeken szerepeltetett fajok mindegyike úgy vélelmezi, hogy csak s kizárólag neki van joga itt létezni. Így idővel össze is akad egymással két ellenséges faj Roppant Hérosza, kik bemelegítő odamondogatás helyett rögtön egymás torkának is ugranak. S hogy kinek lesz esélye győztesként keveredni ki egy gabalyodásból, azt sejthetően alapjaiban determinálja a csapatok „hátországainak" gazdasági színvonala, illetve - itt mutatkozik meg első ízben a Disciples szisztéma vonzereje - a csapatok tagjai mögött álló harctéri tapasztalat. Az alapok tehát változatlanok: a kezdeti felderítés, a környező tárgyak, ereklyék begyűjtése közben városaink jellemzőit menedzseljük, majd midőn elérkezettnek látjuk az időt, az ellen területe felé kezdünk kacsintgatni. Majd, ha ez megtörtént, az aktuálisan tőlünk telhető legtáposabb sereg élén bevonulunk a konkurens területekre. Ütni. A kombinációs lehetőségek száma egy nagyobb térképen persze tart a végtelenhez, így a fenti modell látszólagos egyszerűsége ellenére is rendkívül hosszas, rendkívül színvonalas játékélményt szavatolhat, s rendszerint szavatol is.

Városok, Hősök, és ami marad belőlük

Városfejlesztés tekintetében már újszerű megoldásokkal szolgál a mű: akár az RTS-ekre jellemző technológia - fák tükrében, itt is adott ösvényeket járhatunk be felépíthető létesítmények, s így választható egységek mezein. Példa: vegyük alapul az Elkárhozott Légiók „Mágus" típusjelű létesítményeit. Tudni kell ugyanis, hogy itt minden város felépíthető létesítményei öt csoporta oszlanak. Először is vannak itt közelharcra alkalmas egységek kiképzését s felvásárlását lehetővé tevő létesítmények, majd jönnek a mágikus tanokkal kokettáló épületek. A sorban harmadik a távolsági fegyvereket előnyben részesítő lények tárházául szolgáló csoport, majd jönnek az „egyéb" típusjelű létesítmények. Itt találjuk a hőseink által is hasznosítható mágia kifejlesztését lehetővé tevő Mage Guildot, valamint a sérült egységeink közvetett kezeléséért felelős templomot. Tudni kell, hogy templom ide-oda: ha gyógyulni akarsz, akkor szépen csengetsz a papoknak. Maradt még egy csoport, mely meglepetés marad. Vissza az Elkárhozott Légiókhoz, illetve azok mágus csoportjához.

Nos, a kezdetekkor két lehetőségünk nyílik: vagy Apátságot építünk, vagy helyette felemeljük a Bűnök Templomát. Első esetben Kultistáink - akik a Légió alap-mágusainak foghatóak fel - kellő tapasztalati pont megszerzését követően Varázslókká avanzsálnak majd. Ha azonban a Bűnök Templomát emeljük fel, úgy Kultistáink szintlépést követően boszorkányokká lesznek. Ajjaj. Belegondolni is rossz, vajon miféle szertartások



A Strategy First

A **Disciples** első, s most bemutatásra kerülő második epizódját is kifejlesztő **Strategy First**öt 1991-ben alapították. A cég gyakorta végzi egymaga mind a fejlesztési munkálatokat, mind a már kész művek publikálását - hasonló a helyzet az immár sorozattá cseperedett Disciples legenda folytatása kapcsán is. A Montrealban székelő Strategy First mára már a legnagyobb kanadai kiadóvá nőtte ki magát, így saját fejlesztéseik mellett mind több s több, általuk ütőképesnek vélt projektet karolnak fel, későbbi publikálás céljából. Ezen címek közül érdemes megemlíteni az **Europa Universalis** sorozatot, avagy a **Kohan** legenda ráadásaként felfogható **Ahriman's Gift**et.



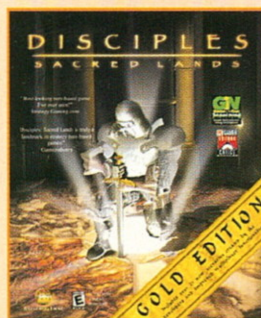




A lények fő tulajdonságai

Adott lénytípus részletes tulajdonságaihoz egyébiránt egy jobbclicken keresztül hozzáférhetünk, így nem kényszerülünk zsákbamacskát venni.
Armor: a lény páncélzata, alapvető védekezési készsége.
Immunities: immúnitások. Több esetben is sorsfordító jelentőséggel bírhat ezen jellemző, lévén hiába is kasztolgat valaki elme alapú varázslatokat, ha annak az élőholt létformának egyszerűen nincs hozzá agya, hogy az hatásos lehessen.
Attack: a lény által használt támadási eszköz, avagy formula megjelölése.
Chances to Hit: ekkora esély van rá, hogy a lény célzott támadás esetén húst szel luft helyett.
Damage: megközelítő érték arra nézve, mekkora mértékű sebzést várhatunk a lénytől sikeres találat esetén. Az itt feltüntetett szám nem tekintendő szentírásnak - 20-30 HP-ra való sebzés ide, rosszabb esetbe oda - rendszerint beszámít.
Initiative: kezdemény készség. Minél nagyobb, a lény annál gyorsabban jut szóhoz egy csetepaté közepette. Hozzá kell tennem: elvi síkon. Tapasztalataim szerint a két ellenséges party minden egyes tagjának lehetősége van elvégezni támadását, majd átadják a terepet az opponenseknek.
Reach: a lény által még elérhető teremtmények távolságát mutatja.
Target: ennyi ellenfél betámadását teszi lehetővé a lény egy akciója. Több, egyszerre betámadható célpont esetén persze jelentősen kisebb sebzéssel számolhatunk, mint közelharc alapú támadások során.

Az első rész



1999-ben alkottatik meg a **Disciples** első epizódja, mely körökre osztott stratégia képében érkezik. A mű figyelemreméltó sikereket ér el, jóllehet az általa elbeszélt történetiség színvonalát, illetve egy már piacon lévő mítosszal való hasonlatosságát többen is szemére vetik. Mint ahogy most én is: elég csupán nekifognunk az immár sorozattá cseperedett Disciples mítosz valamely epizódjának, a másodperc törtrésze alatt ránk köszön a már-már szemtelen fokú **Heroes of Might and Magic** örökség. Minő szerencse, hogy a Heroes koncepciót sem a Heroes-ok fejlesztéséért felelős 3DO álmodta meg - régen volt, talán igaz sem volt a King's Bounty nevű játék, melyre mind a mai napig a Heroes - Disciples koncepció ősatyjaként tekinthetünk. Így a '99-ben piacra dobott, illetve a most bemutatásra kerülő Disciples epizód aligha vádolható azzal, hogy a Heroes-t nyúlja - elvégre a Heroes is nyúl. A kérdés innentől fogva az marad, vajon lehetőségei, kínálata révén érdemes-e komolyabb figyelmet szentelnünk a Strategy First játékainak. Ezen kérdés azonban, csak egy másik boxban képezi fejtegetés tárgyát. Ki van ez találva, kérem.



közepette lesznek szegény kultisták férfiemberből ilyen csinos nőanyagokká. (Mi van a lábad között? Különbség?) Ezzel természetesen még nincs vége, ha ugyanis az Apátság mellett döntöttünk volna, úgy lehetőségünk van továbblépni az alakváltók, avagy a démonológusok felé. Majd megint csak tovább, hogy a Csalárdás Csarnokának - hú de jól hangzik - felemelését követően gyakorló démonológusaink inkubuszokká válhassanak. Egy inkubusz pedig már aligha tréfa dolog, biztos is! Ez csupán az egyik fa volt, lehet fejleszteni a boszorkány-fát is természetesen. Mindent összevetve, a fent bemutatott tematika révén egészen izgalmas, újszerű ízekkel fűszereztetik a körökre osztott, Heroes illatú stratégia fogalma. Hogy milyen irányba is fejlesztjük városunkat, a lehetőségek flexibilitása révén komoly stratégiai faktor immár.

Magyarázattal tartozom lényeink szintlépését illetően, lévén a városfejlesztésen túl pontosan ez az a tárgykör, mely révén a Disciples 2 még a Heroes III-at is féltékeny ajakbiggyesztésre késztetheti. A körökre osztott stratégiák világában először, lényeink végre nem arctalan tömegek képében, ám szóló alapon mutatkoznak. Azaz, ha egy darab törpöt látsz egy darab fejszével, akkor akár mérget is vehetsz rá, hogy az ott egy darab

The Empire



A Birodalom képviseletében Tolkieni high fantasy miliővel, az ehhez kapcsolódó morális értékekkel s egységekkel számolhatunk. Makulátlan páncélokban feszítő, fényes kardokat lóbáló Hős Lovagoknak, Gandalfra hajazó, viseltes köpönyegben s ehhez dívó kalapban szigorító konfekció-mágusoknak, s általában: a klasszikus értelemben vett heroikus fantasy figuráinak s alakjainak tárháza ez.

The Mountain Clans



A Hegyi Klánok személyében újabb Tolkien örökségre, de legalábbis behatásra figyelhetünk fel. Hasonlóan a klasszikus törpökhöz, a Hegyi Klánok sem törődnek sokat a külvilágban zajló dolgokkal - egészen addig a pontig, míg ezen események nem sértik saját érdekeiket. Ekkor persze felkerekednek, s hatalmas baltáikkal, kalapácsaikkal felszerelkezve az őket fenyegetők elsöprésére indulnak. Törpök, hegylakók, mitikus lények hosszas sorai várják, hogy kiválasztott hősünk keze alatt tolmácsolhassák a Hegyek s a Klánok haragját.

The Undead Hordes



A Birodalom, ahol mindenki halott. Aki még nem halott, azt majd jól meghalasztják - serkentendő a holt lelkek s testek által képviselt szentségtelen összerő mértékét. A nekromancia - halálmágia - ismerőit s avatott művelőit nem sok meglepetés érheti majd, ha az Élőholt Hordák körzetébe téved, sőt: szinte már otthonosan fogja magát érezni. Göcsörtös toronyházak, szakadatlan károgás, s a kertedben lévő 666666 élőholt csontvázharcos zörgő végtagjainak korbácsütésszerű hangja tolmácsolják feléd egy hamisítatlan élet/holtérzés hallatlan vonzerejét.

The Legions of Damned



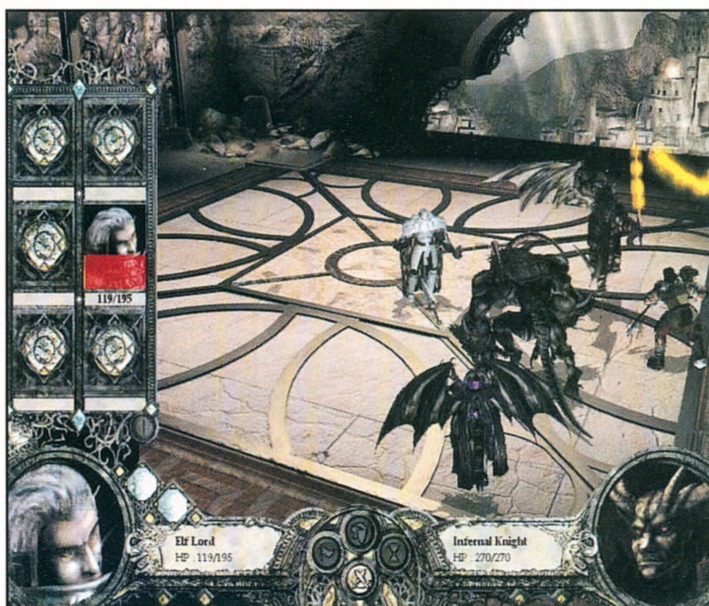
Ahol az Elkárhozott Légiói járnak, ott karmazsin színű az ég, enyészet ette, szomorú a táj. Ismét csak kénytelenek vagyunk műfaji hivatkozásokkal élni, a Legions of the Damned kapcsán ugyanis a dark fantasy miliő hull orcánkra. Már, ha fekszünk. Ha azonban a monitorra koncentrálunk, úgy a Diablokra jellemző képi megvalósítás s érzelemvilág csábít minket azonnali betérésre. Felettébb zakkant s felettébb komor héroszok, illetve szolgálatukra minden körülmények között kész okkultista monsztrék s rémlátomások sokaságai várják hogy pusztítást, romlást, egyetemes feketeséget hozhassanak a vidékre.

törp, egy darab fejszével. Jó, mi? Nézzük, miért is jó ez. Lényeink immár nem csupán pótolható alapanyagok, kik erejét a Heroes hagyományok értelmében a darabszám jelöli. „Úúúú, ez a csóka 773 titánnal és 819 fekete sárkánnyal jön!" A magam részéről ezen hozadék okán máig is szívesen fikázom a Heroes sorozatot – el lehet képzelni azt a 773 titánt, nak az ahhoz szükséges kellékek, úgy mezei törpünk először Veteránná, majd Királlyá, avagy Rúnamesterré avanzsál. Így persze jóval hatékonyabb, valamint nélkülözhetetlen is lesz. Merthogy: újabb Rúnamestert nem fogsz vásárolni á lá Heroes koncepció, „kikérek még hatvan titánt" alapon: a fejlettebb egységek mögött tapasztalati pontok, s megnyert

BUGa Jakab rovata

Hős Gertevich, a Bátor hiába is hiszi, hogy ő most tutányos értekezést kanyarintott a Disciples II - Dark Prophecy című műremekről. Merthogy. Van itt egy jelenség, mely esetenként ellehetetleníti a játékot - nevezzük ezen jelenséget loop-fightnak. Nos, bizonyos összecsapások lebonyolítása biológiai impossszibilitás. Kitűnő példa ha vérfarkassal s wyvernnel törünk egy magasabb szintű pap életére. A vérfarkas lesebez 22 HP-t, míg a wyvern 13-at. A derék pap kör elején gyógyítja magát 35 HP értékben, s ím: kész is a loop-fight. Egyszerűen senki sem hal meg - a vérfarkas és a wyvern ütnek, a pap gyógyít: nézheted az előadást reggelig. Hős Gertevich, gondolkozzál! Na viszont hallás, majd jövök ha kellek.

- BUGa Jakab -

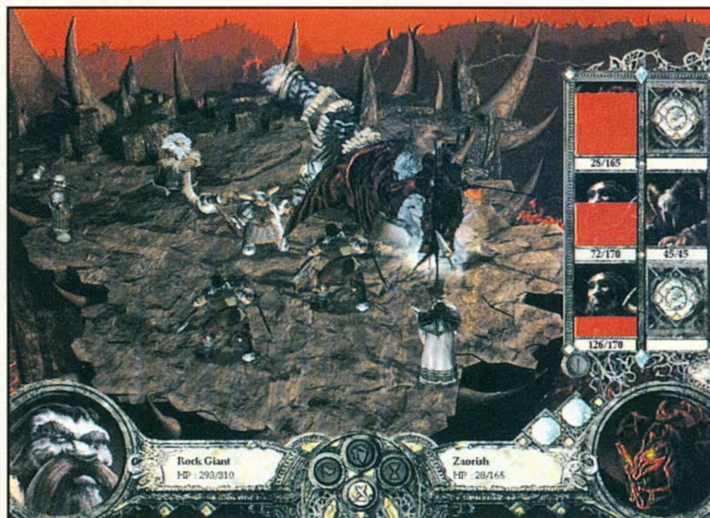


▲ ***- Pokolfajzatok, pusssztuljatok a várambóóól!***
- Pffffff. Nem mondtad azt hogy: „Kéééérem szééépen!"









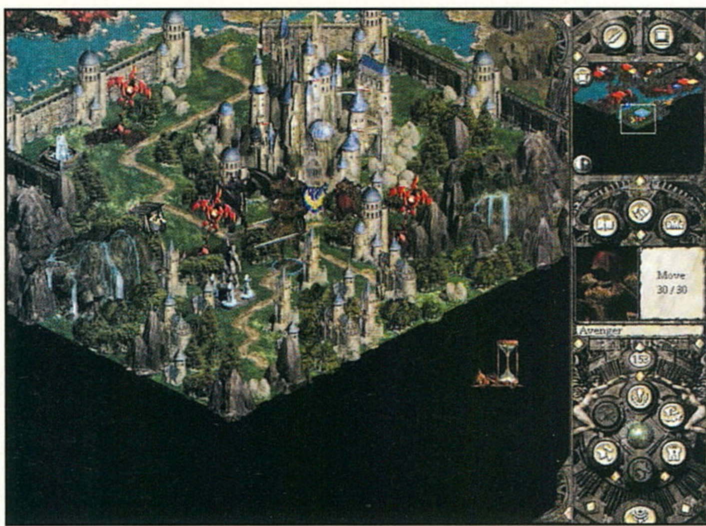
▲ ***- Asszed esélyed van?!***
- Asszt vazz*eg!

amint behívólevelükre várván kockázgatnak a barrakban. A Disciples 2 során jóval kevesebb számú, ám valóban élő, mellettünk felcseperedő lénnyel dolgozunk majd. Lényeink hőseinkkel egyetemben tapasztalati pontokat szereznek egy sikeres ütközetet követően, s hajlamosak vagyunk azonnal visszatölteni az állást, ha kedvenc vámpírunkból goffry-t gyártott egy konkurens nekromanta. Kevesebb lényed van, ám fejlődési készségük révén mindegyikük gyakorlati értékkel bír. Innentől már ki is lehet találni: ha városunkban már büszkén áll- összecsapások sokasága sorakozik. Egységeink életének jelentősége így hatalmas – tudták ezt az alkotók is, így szerencsés módon adott elhalálozott lényeink feltámasztásának lehetősége egy potion, avagy némi lóvé fejében a templomnál.

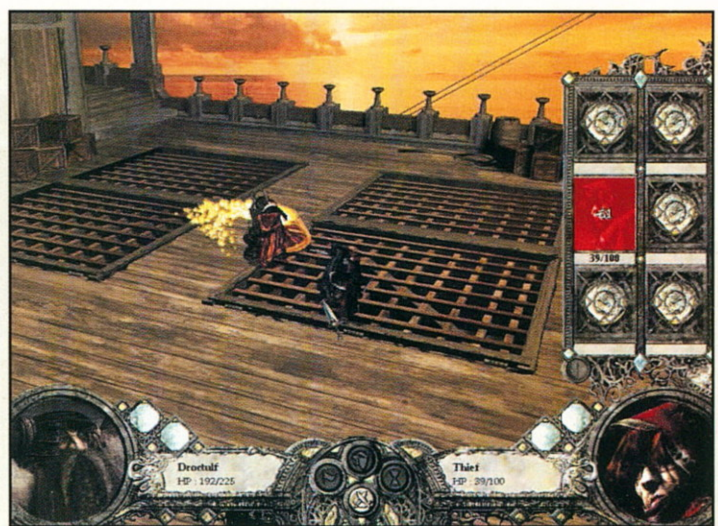
Szó esett már róla, hogy a Disciples 2 során kevés egységgel kell majd elboldogulnunk. Hogy pontosak legyünk, adott hős – elegáns módon – annyi lényt tudhat irányítása alatt, amennyi a hős leadership – vezetői készség – képzettsége. 3-as leadership mellé így három lény dukál, míg négyeshez – hogy felel a Pentium? – ÖT! Nem, nem: négy. HAH! De gyors voltam! (Bocs.) Hőseink leadership képzettségét szintlépés alkalmával doppingolhatjuk, ízlés szerinti időben. Mert vannak itt egyéb, nélkülözhetetlen skillek is: logisztika, mely jelentősen növeli az egy kör alatt bejárható területek számát, avagy az ereklyék használatát lehetővé tevő Artifact Lore képzettség. Nem folyunk bele, két okból: 1. csak. 2. minden, aktuálisan választható skill működéséről, alapvető jellegéről tájékoztatást nyújt a játék az üzenetablakban.

Mana, Mágia

Ezen területen is komoly, ötletes újításokat köszönthetünk: végre nem lesz szükségünk „Bányavisszafoglalóbüntetőkülönítményeket„ létrehozni s küldeni szerteszét, mely kényszerűség egyet jelent a Heroes sorozat egyik leglohasztóbb gyermekbetegségével. Mert gyermekbetegség ez, amit a Disciples 2-nek sikerült orvosolnia. Minden faj bizonyos befolyással bír a térkép felett, mely befolyás határvonalait az adott fajhoz tartozó klíma jellegzetességein keresztül kísérhetjük figyelemmel. Ily módon, az élőhalottak fennhatóságát kiszáradt, feketébe fordult erdő, az Elkárhozottak rémisztő létét bugyogó lávafolyamokkal szabdalt síkság, a Birodalmiakat harapni való levegőtől terhes erdőség, míg a Klánok területeit hófödte őőő... .tajga jelzi. Ha bizonyos nyersanyaglelőhely – mely, mint látni fogjuk, itt egyet jelent a mana lelőhelyekkel – adott faj területére esik, úgy annak jótékony hatását ezen faj fogja élvezni egészen addig, míg el nem veszti a lelőhelyet – az eredetileg hozzá tartozó területtel egyetemben. Területfoglaláshoz szükségünk lesz egy bizonyos hőstípusra, ki képes rodokat ültetni a földbe – ez a hőstípus persze minden faj esetében más és más. Az említett rodok installálást követően megkezdik a vidék átkonvertálását, mígcsak holmi gyanús kacsók ott nem teremnek, hogy kirángassák őket a földből. Innentől fogva a mi sarunk ha nem vagyunk jelen, mikor pedig alaposan rá kéne koppintani azokra a kacsókra. Nyersanyagok tekintetében az arannyal, és több típusú manával számolhatunk. Ezek: Élet Mana, Halál Mana, Rúna Mana, illetve a Pokoli Mana. A mana lelőhelyekre a térképeken elszórt, különböző színű kristályok figyelmeztetnek. Nincs más hátra, mint rodokat installálni a körzetükbe, s máris miénk a lelőhely feletti kontrol. Fővárosunkon keresztül bármikor hozzáférhetünk a varázslatok kifejlesztését lehetővé tevő panelhez – a darab öt szintű mágiát ismer, melyek komponensei több-kevesebb manát emésztenek fel a spellek kifejlesztésekor, mind kasztolás alkalmával. Alacsonyabb szintű bűvigék esetén jobbára még egy bizonyos típusú



▲ *- Affene... "Belépés csak nyakkendőben."*



▲ *- Te szemét!*



▲ *Szegény Frodó...*



mana is elég, ám az igazán durva spellek kifejlesztése s használata már minden típusú mana ellátmányunkból behabzsol.

Ne ott üsd, nem ott hordja!

A darab harcrendszere hasonlatos a sorozat első epizódjában, avagy a Heroes-okban is ábrázolt megoldáshoz. Oldalnézetből láthatjuk az eseményeket, már, ha az események közben a monitorra koncentráljuk figyelmünket. Az összecsapások irányítása nem különösebben bonyolult – cselekvésre kész karakterünket egy az alakját övező pentagramma jelöli, innentől fogva nincs más dolgunk, mint kijelölni a betámadni kívánt célpontot. Luft esetén szitkozódni illetlenség, de jóleső érzés. Érdemes megjegyezni, hogy a Disciples 2 figyeli csapattagjaink pozícióit – ennek értelmében, felső egységeinket helyezi előre, míg az alsók értelemszerűen hátra maradnak. Így célszerű a távolsági támadások/fegyverek használatában jeleskedő teremtményeket hátrahagyni, míg a húsdarálókat előre kergetni. Annál is inkább, mert a Disciples 2 érthetetlen módon nem ismeri a harc közbeni helyváltoztatás fogalmát. Mindenki elfoglal egy bizonyos pozíciót, s „nem mozdul ő onnan, senki ember fiáért!" A jelenség egyfelől – főként a kezdetekkor – meglehetősen lohasztó, valamint tragikomikus is. Lóbálja az ork a bunkóját ezerrel, s annak rendje s módja szerint hullanak a tőle sacc fél képernyőnyire álló parasztok a luftot ért ütlegek nyomán. Az alkotóknak vagy nem volt ereje, avagy ideje elkészíteni ezen rengeteg lény animációs fázisait, ami az egységek harckultúráját látván rendkívül szomorú. Azok ugyanis nagyon rendben vannak. Minden teremtmény produkál valami kis extrát: a törp királyok fejszecsapásainak nyomában zöldes energianyalábok cikáznak, a sziklaóriás monumentális kődarabokkal kólintja hókon az ellent – egyszóval rendkívül részletes, ízléses munka áll a teremtmények kidolgozottságának hátterében. Mindez nem feledteti a tényt, hogy a pozícóváltoztatás készségének hiánya sajna lerontja az általuk képviselt színvonal összhatását. Höseinknek egyébiránt különféle tárgyakat adományozhatunk, melyeknek harc közben is hasznát láthatjuk – tudni kell, hogy héroszaink tárkapacitása meglehetősen szűkreszabott, így minden keményebb ütközet előtt érdemes menteni, mielőtt telepakoljuk a tatyót.

Az összecsapások viszonylag rövid időn belül lemennek, hiszen maximálisan hat egység állhat egy hős rendelkezésére. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a nagyméretű egységek – mint amilyenek a wyvernek, a démonok, avagy a yetik – két egységnek számítanak, s csak egyet vihetünk magunkkal belőlük, úgy kiemelten igaz lehet ez.

A Méltó Ellenfél, és az Érinthetetlenek

Összességében elmondható hogy a Disciples 2 mind újításai, mind prezentációs jegyei alapján méltó ellenfele lehet a Heroes sorozatnak. Még a harmadik epizóddal szemben, s a készülő negyedik epizód árnyékában is. Addig legalábbis biztosan, míg ki nem derül mit nyújt







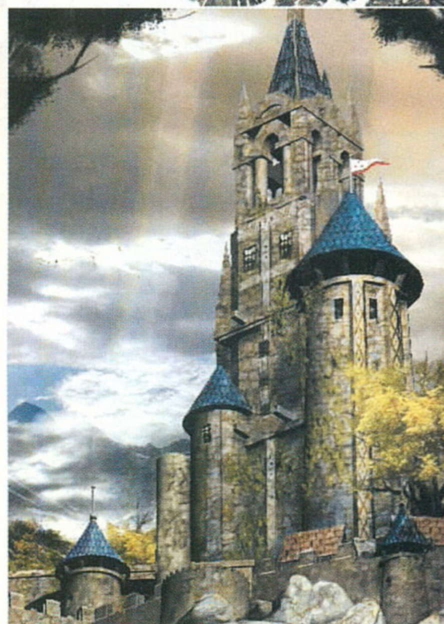




▲ ***Csak most, s csak Önöknek: egy Pokolkutya belépője. Nem ül, nem pitizik, és mégcsak véletlenül sem szobatiszta.***

a Heroes sorozat újabb folytatása. Egy gondolat bánt engemet: hogy a rákba gondolták az alkotók az Őrzők szerepeltetését? Magyarázat: minden főváros mellé jár egy Félisten, aki maximalizált XP-vel, 900 HP-val, és 250-es, területre ható sebzés értékekkel pózol a főkapuban. Van persze Őrzőnk nekünk is, mint mindenkinek. A helyzet azonban az, hiába is semmisíted meg érdemben ellenfeledet a városok elfoglalásával, a mana lelőhelyek birtokba vételével – a totális győzelemhez ugyebár az opponens Őrzőjét is le kéne nyomni. Jómagam immár harmadik hete ostromlom a Birodalom Fővárosát két Infernal Knight, egy Tiamath, és egy Onyx Gargoyle élén – namost őket maximálisan két csapás segítségével zúzza porrá a Myzrael névre hallgató Félisten, úgyhogy bemelegítésnek először beküldök két Avengert. (Ötödik szintű Elkárhozott spell, egy jókötésű Halállovagot idéz meg.) Hiába is a hármas roham, Myzrael HP értékeivel látszólag nem lehet mit kezdeni. Ha az egyébként 100-125 HP-t sebző Infernal Knightok 15 HP-t leszednek róla, már illik örülni. És akkor Myzrael csap, mindenki benyeli a maga kis 250 HP-ját – és vége. Egyenlőre fogalmam sincs, hol lehet a hiba, ám tény, hogy a kérdéses térképen a gép már passzív játékot játszik, magyarán: semmit sem csinál. Szóval, az Őrzők megtervezésénél minden jel szerint elszaladt a paci az alkotókkal. Megyek is, próbálom lenyomni ezt Myzrael csókát. Őrzőkkel együtt is elmondható ellenben, hogy a közelmúlt legőtletesebb, legbátrabb körökre osztott stratégiájaként tekinthetünk e műre, mely ilyen minőségében feltétlenül kedvünkre való.

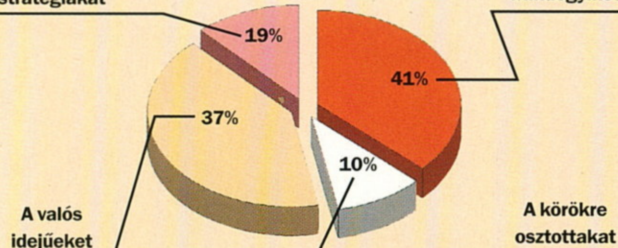
Hős Gertevich, a Bátor



Vélemények a világhálóról



A valós idejű vagy a körökre osztott stratégiákat kedveled?



forrás: www.576.hu

www.disciples2.com

Strategy First
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - ügyes szisztéma

✗ - BUGa Jakab

91

COSSACKS: ART OF WAR

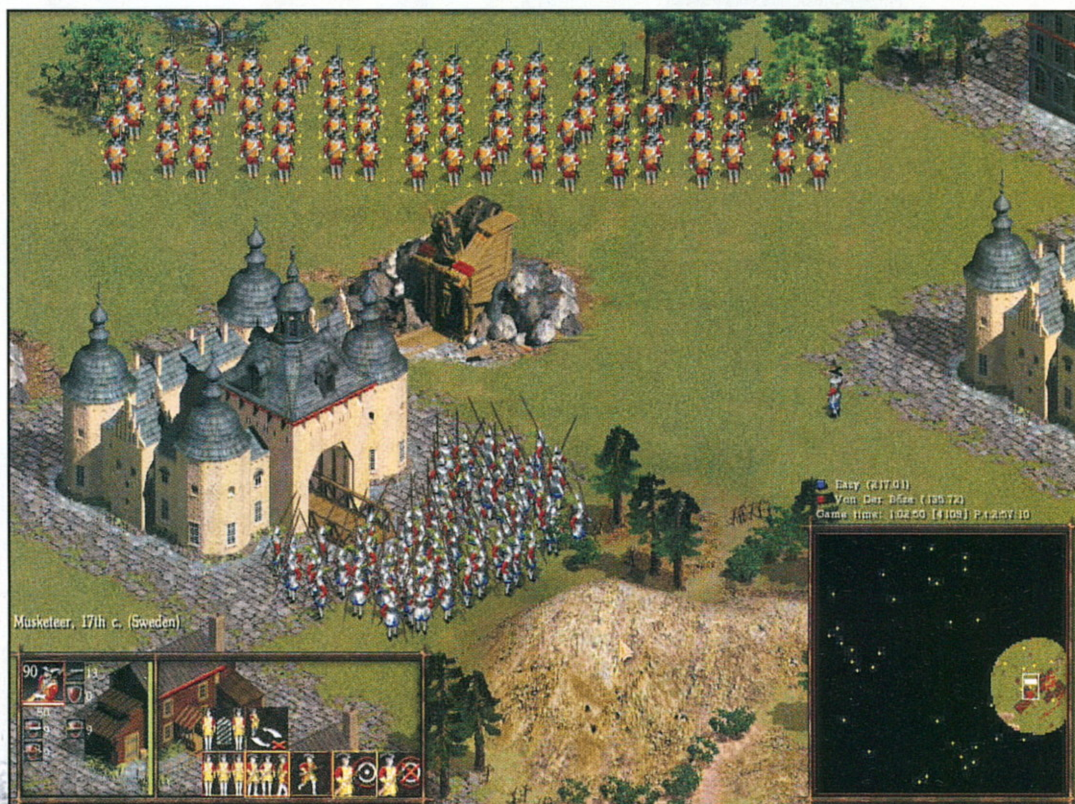
„A világ egyik legfélelmetesebb dolgát így hívják: Történelmi Stratégia. Hatalmasak, rémisztőek, s nem utolsó sorban: könyörtelenek. Nem véletlen, hogy bankrabláshoz is kitűnően használhatóak: „-Senki sem mozdul! A kezemben tartok egy Történelmi Stratégia Kézikönyvet s kész vagyok használni is, ha kell!"
– James Kay

Furcsa időket élünk: jönnek az RTS-ek, majd mennek az RTS-ek. Noha ma már elmondható, hogy csaknem mindegyik direktklón aprólékos grafikus kidolgozottsággal s szerencsésebb esetben néhány említésre méltó újítással is rendelkezik – a relatív közelmúlt mindennek ellenére sem volt képes afféle programot szülni, mely sanszos lett volna száműzetni a játékosok orcájáról az ezen projectek szemléjét kísérő méla pókerpofát. Bizonyos szinten érthető, hogy sem a fejlesztők, a kiadók pedig pláne nem akaródznak elhatárolódni a már számos esetben bizonyított RTS-modellektől s algoritmusoktól, melyek szerepeltetése eleve garantálhatja a sikert – elég csupán az unalomig ismételt vázra applikálni az alkotók által kigondolt körítést. Bizonyos fejlesztők így fantasy RTS-t gyártanak, a másik csapat az orkokat s roppant paladinokat kínai hadurakra cseréli, míg egy harmadik brigád sci-fi RTS-t nyomat, nagydurva tankokkal, meg mechekkel. (Mech definíció: két lábon járó mech.)

S noha a fogyasztó alapvetően békés gyermek, (kucckucc) hülyének azért nem nagyon illik nézni – a futószalagon érkező direktklónok hamarosan a teljes érdektelenség mocsarába süllyedhetnek, hiszen egyrészt már körvonalazódni látszik egy új RTS generáció eljövetele, – tessék csak vizsgálni a közelmúlt kebelén keltezett Kohant – másrészt pedig alant egy afféle szemelvény átfogó ismertetése jön, mely mindamellett, hogy a klónok által is használt, békebeli modellre támaszkodik, annak tartalmi felhozatala láttán minden konkurense elszégyelli magát s bocsánatot kér, hogy létezik. Tessék megkapaszkodni: itt jön az az RTS, melynek



▲ *Ék formáció hullahegyekből. Aki utánam csinálja, csalt.*





▲ *- Hallottátok?! Egy skila a Blaupunkt borotva!*



▲ *- Hja. Csak ez a szag ne lenne...*







már régen itt kellett volna lennie, s mely után egyetlen direktlónnak sem lehet komoly hitele. Itt jön: a Cossacks: Art of War.

Történelem

A Cossacks valóban jött, mi több: a napjainkra jellemző, történelmi vonatkozású RTS fejlesztések közül elsőként kerül a fogyasztók elé – helyezvén meglehetősen magasra az akkor még újszerű játéktípus által képviselt elvárásokat. A számos, 17, 18-adik század idején bonyolódó hadjáratot s történelemhű küldetéscsomagokat tartalmazó alapdarab nem csupán az általa ábrázolt éra erőteljes bemutatása révén emelkedik ki a direktklón-fertőből. A Cossacks mindez idáig az első s egyetlen klasszikus RTS, mely motorjának képességei olyan címek motorjaihoz mérhetőek, mint a Shogun. Értsd ezalatt: a mű akár 8000 egység egyidejű mozgatására, kezelésére is képes, mi által sosem látott komplexitás jegyében modellezett konfliktusokat vívhattunk meg. Keltezését követően a mű világszerte komoly sikereket ér el, melyeket csak tovább tetéznek a megjelenést érő versenykiírások – napjainkban már az FPS-ekből ismert csoportok tömegei tömörülnek egymással acsarkodó Cossacks klánokba, s mérik össze tudásukat mind baráti, mind „szétrúgom a v*l*g*d, v*zzki!" alapon.

Hála a játék színvonalának s nem utolsó sorban, az ügyes marketingnek, a mű minden jel szerint akkumulálta az abszolút megérdemelt sikert, sőt korunk kiélezett piacán is képes volt klasszikus magasságokba törni. Ennek legfőbb ismérve a most megjelent kiegészítő csomag is, mely fajtájára nézve: Cossacks kiegészítő. A rendkívül elegáns módon, egyszerűen csak „A Háború Művészete" megjelölést felvállaló csomag új hadjáratokat, fejlesztett mesterséges intelligenciát, immár rendkívül komoly multiplayer támogatottságot, s térképeditort kínál. Hahaha. Hiszem, ha játszom.

Kampánycsend ellen

Hasonlóan az eredeti Cossackhez, a kiegészítő is a kor jelesebb konfliktusai közül szemezget – a darabonként öt-öt alküldetést számláló kampánysorozat így összességében harminc térképet kínál játékra, melyek során az alap anyag minden hozadéka, szolgáltatása köreinket örvendezteti. Beszélünk itt Europa Universalis szerű véletlen, avagy elkerülhetetlen eseményekről. Ezen események pontos mibenlétéért s hogy mikor következnek azok be, persze az írott történelem szolgáltat koherens alapokat.

Nem óhajtok belefolyni a választható kampányok ismertetésébe, lévén ha valami, akkor az kimerítené az alibizés fogalmát: minden egyes küldetéssorozat előtt teljes körű ismertetést s magyarázatokat kapunk mind történelmi kondíciók, mind elsődleges feladataink tükrében. Jellemző módon persze, minden egyes népcsoporthoz egy az őt érintő, jelentősebb konfliktus bemutatása dívik. Az algériai kampány gerinceként így a mediterrán területeket fenyegető kalózhordák, míg a porosz kampány főbb vizsgálódásának tárgyául Frederick Király háborúi foghatóak fel. Megjegyzendő hogy az imént említett, forgatókönyv alapú események implementálása lényegesen rugalmasabb formát öltött – az eredeti Cossacks során több ízben is ellehetetleníthetett – köszönöm, köszönöm – minket egy-egy történelmi fordulat, mely fordulatok értelmezése immár nem feltétlenül jelent egyet a kényszerű patthelyzettel. A kampányokon túl adott még hat, egyjátékos módra optimalizált scenario is, valamint hat jeles történelmi ütközet is helyet kapott a kínálatban – ezek nagy része egyébiránt az Angol Polgárháború eszmei felhozatalából szemezget. A tavalyi szezon ölén keltezett, könnyen felejthető Waterloohoz hasonló elgondolás, mely a Cossacks szisztémával párosítván azonnali fogyasztásra késztető elegyet alkot.

A fiúk a bányában malmoznak – de aztán lemegyek

Tudván tudva hogy egy-egy party végkimeneteléért alapvetően felel majd az egymásnak eresztett seregek felkészültsége, a Cossacks továbbra is minden idők legtápolósabb RTS-ének nevezhető. S ennek: örülünk. Egységeink páncélzata, fegyverei nyolc szint szerint fejleszthetőek, az akadémián keresztül horribilis mértékű erőforrásokat, ám nélkülözhetetlen javadalmakat eredményező kutatásokat finanszírozhatunk, stb. stb. Hogy ezzel jövök, nem véletlen – mint rendesen, a Cossacks során is akkor vagyunk a leghatékonyabbak, ha a lehető legtöbb erőforrást magunk alatt tudhatjuk. Így az akadémián végezhető fejlesztések közül mihamarabb kutassuk ki a geológiát – viszonylag alacsony kifejlesztési költsége dacára is minden, a térképen fellelhető nyersanyaglelőhelyet megmutat a térképen. Eztán jön a java: a kezdetekkor öt parasztot zavarhatunk be egy bányába, ám a sínrendszerek többszintű fejlesztése, valamint a lelőhely mélyítése révén ezen szám egészen 28-ig tolható ki. Nos, 28 paraszt már szájtátásra sarkalló módon hordja a naftát, s akkor még nem is szóltunk az akadémia bányákat érintő fejlesztéseiről. +15% hatékonyság fém, avagy szénbányászoknak, és a többi. Ami a Cossacks-ben folyik, elképesztő – nem véletlen, hogy minden egyes nyersanyag megjelenítéséért egy sacc húsz tizedesjegyből álló számsor felel.

AI vagy lövök!

Figyelem, figyelem: a kiegészítővel érkező, gép által irányított legények vérmérséklete jóval forróbb az eredetihez képest. Csak építgetek, fejlesztgetek, aztán mikor kikérném az első hatvan muskétást a barrakból, a gép harminc dragonyos élén szétamortizálja nagy műgonddal életre hívott birodalmamat, mi több: a szemem láttára van lelkük beszabadulni a búzába, s ontani ki parasztjaim bensőségeit. Konklúzió: a gép hajlamos blitzkriegre játszani, azaz abban a pillanatban amint lehetősége nyílik fellépni ellenünk, úgy fel is lép. Ily módon a mű elveszthetné azon jellegzetességét, mely az eredeti epizódot naggyá tette – a Cossacks esszenciája ugyanis monumentális seregek előállítására képes s szavatolt gazdaságmodell megalkotásáról, majd ezen seregek taktikai alapú egymásnak eresztéséről szól. Áldásos módon jól tudják ezt a kiegészítő alkotói is, így a gép agresszivitása csak a kezdetekkor tűnhet extra-vehemensnek. A csomag kiemelt jelentőségnek örvendő újítása a bármely pillanatban meghívható pause mód, mely tükrében immár lehetőségünk nyílik szimultán intézkedéseket hoznunk anélkül,





▲ ***Dupont Camembert Kezdő Tüzér Utolsó Mondata: "- Akkor most - fordítsuk meg az ágyúkat!"***

A Frontálcsók előnyeiről, hátrányairól kockázatairól

A Cossacks monumentális összecsapásai során, helyesebben: megelőzően kiemelt szükségünk lesz az ódon RTS trükkre, mely szerint kijelölt csoport felett CTRL+számbillentyű segítségével egy a későbbiekben bármikor aktívvá tehető szakaszt határozunk meg. A kavarodás bizony egyet jelenthet a káosszal – a káosz félelemhez, a félelem csökkenő morálhoz, a csökkenő morál pedig: restart maphoz vezethet. Egy Von der Bőze ilyet hírből sem hall, kérném. S noha minden körülmények között szavatolt modell nem létezik, frontális támadáshoz célszerű lehet két muskétásszakasz által övezett dragonyosszázadot zavarni előre, továbbá ízlés valamint szükség szerint ágyúkat durrogtatni az ellen gaz soraiba – természetesen csak addig, míg a lovasság be nem éri az ellenséges formációt. A kavarodás kezdete előtt muskétásaink már a közelben járnak, kik két oldalról tűz alá veszik a gaztevőket – innentől fogva nincs más hátra mint ágyúink átcsoportosításával zárni le az ellen útvonalait, átkalauzolandó az esetleges morál-vesztetteket az Örök Vadászmezők felé. Óóóó...

hogy az idő telne. S lőn: a játékmenet továbbfolyatását követően mindenki a pause módban kapott objektívák teljesítésén szorgoskodik már. Ez által mi is jóval gyorsabb, hatékonyabb tempót diktálhatunk, mely már elveszi a gép kedvét a kezdeti bepróbálkozásoktól. A megoldás egyetlen, nem-annyira-kellemes hozadékának csupán a képernyő középrészét domináló, bázikus méretű pause felirat fogható fel – valamit valamiért, gondolhatta a megzuhant project vezető, ki féktelen gonoszságában nem koppintott a grafikus kezére.

Azoknak, akik a Cossacks eredeti vérmérsékletéhez s tempójához szoktak azonban, szintén nem szükséges elkámpicsorodós álláspontra helyezkedniük. Az opciók között tessék belőni a Békeidőt. Ennek révén az általunk meghatározott időkeret erejéig élvezhetjük a zavartalan seregkitermelés minden örömét s bánatát – mert háromszáz svéd lovassal elhitetni hogy rövidebb az út a folyó mentén, nem túl könnyű – anélkül, hogy bármely ellenséges elem köreinket zaklatná. A békeidő maximális mértéke egyébként négy emberóra, mely idő alatt epikus összecsapások lebonyolítására alkalmas seregeket alkothatunk meg.

Multiplayer, Editor

Helyi hálózaton, Interneten egyaránt egymásnak eshetünk, sőt: a multiplayer játékhoz még csak a CD-nek sem kell az olvasóban figyelnie, ami e havi Külön Örömünk. Maximum hét játékos mérheti össze tudását, méghozzá irdatlan méretű térképeken. Az eredeti Cossack térképei sem voltak piskóták, ám a finomhangolt többjátékos lehetőségekhez monumentális helyszínek dukálnak. Valami drága lélek utánaszámolt, s állítja: az Art of War képes az eredeti Cossack legnagyobb térképének 16-szorosát kezelni. Így kétségkívül elmondható hogy a kiegészítővel spékelt Cossack komoly fejlődést mutat fel önnön magához képest, egyúttal nem kényszerülünk költői túlzásként tekinteni a csomag címére sem.

Adott immár a térképeditor is, mely mind használhatósága, mind hatékonysága tükrében példaértékű: Populous II-szerűen emelgetjük, mélyítgetjük a vidéket, ide pakolunk ezt, amoda pakolunk azt – semmi bonyolítgatás, műhabiszti. Azok is könnyen elboldogulhatnak, akik első ízben használják a szerkesztőt. Érdemes megjegyezni, hogy az editor képes a mű által generált random térképek olvasására, s mint ilyen: finomhangolására is. Ha nincs időnk megalkotni egy játékra is alkalmas, jól súlyozott térképet, ám szívesen hangolgatnánk ízlésünknek megfelelően egy már létező helyszínt, annak sincs semmi akadálya. A közelmúlt egyik legkultúráltabb editora. Gyakorlott felhasználók egyébiránt csak a gyári küldetések kidolgozottságához fogható, megírt eseményekkel, szöveges támogatottsággal, fordulatokkal bővített küldetéssorozatokat alkothatnak meg, mely révén a mű belátható szavatosságának 2002-ben is kijár a max pontszám. Problémád?

Tovább is van

Immár Dánia, valamint Bavaria is választható, kijátszható, mely népcsoportok mellé annak rendje s módja szerint dukálnak a szuverén egységek s épületek. A Cossacks egyik, bármely konkurenst megszégyenítő hozadéka a hajók ábrázolása, animációja volt – így örömmel konstatálható hogy tucatnyi új hajótípus is helyet kapott a kiegészítőben, melyek méltó módon erősítik a fregatt-arzenált. Újítás még a Patrol üzemmód, mely érthetetlen módon még nem szerepelt az eredeti Cossacks-ben. Most szerepel. Kisebb negatívum, hogy bejárni óhajtott terület címén csupán egy pontot adhatunk meg, mely pont így az indulástól értelmezett egyenes végpontjaként fogható fel. Adott végre létesítményeink őrzésének lehetősége is – szemben az eredeti epizód meglehetősen kiforratlan „odamegyek, oszt' hopp: elfoglalom" koncepciójával, immár kénytelenek leszünk lerúgni az egyes építmények irányított őrzésére kirendelt egységeket. S persze, ugyanez a helyzet fordítva is. A mű továbbra is nélkülözi az érdemi hangtámogatottságot egységek szintjén, azaz ágyúk dörgésén, kardok csattogásán túl kénytelenek leszünk beérni két, azaz két fajta, parancsainkat tudomásul vevő „mhmhm"-el, valamint egy darab „aaaaaarrrrrr" halálhörgéssel. Ja, nem is: a generálisok produkálnak egy jól hangzó „atteeeeempt-HOT!"-ot, ami viszont tökjó. Kár, hogy a porosz tábornok is ékes angolságát satírozgatja a hadszíntéren.

Szinte már jó

Nagyszerű játékhoz nagyszerű kiegészítő dukál – az Art of War szerencsés módon azon darabok sorait erősíti, melyek révén létjogosult, egyszersmind áldásos ezen műfaj léte. Sokat ezentúl nem mondhatunk – ha eddig kihagytad volna a Cossacks-et, akkor: 1. Szégyelld magad! 2. Azonnal szerezd be a kiegészítővel támogatott változatot, s pótold tarthatatlan lemaradásodat!

by Von der Bőze

www.cossacs.com

CDV Entertainment / GSC Games
PII 300, 64 MB RAM, D3D

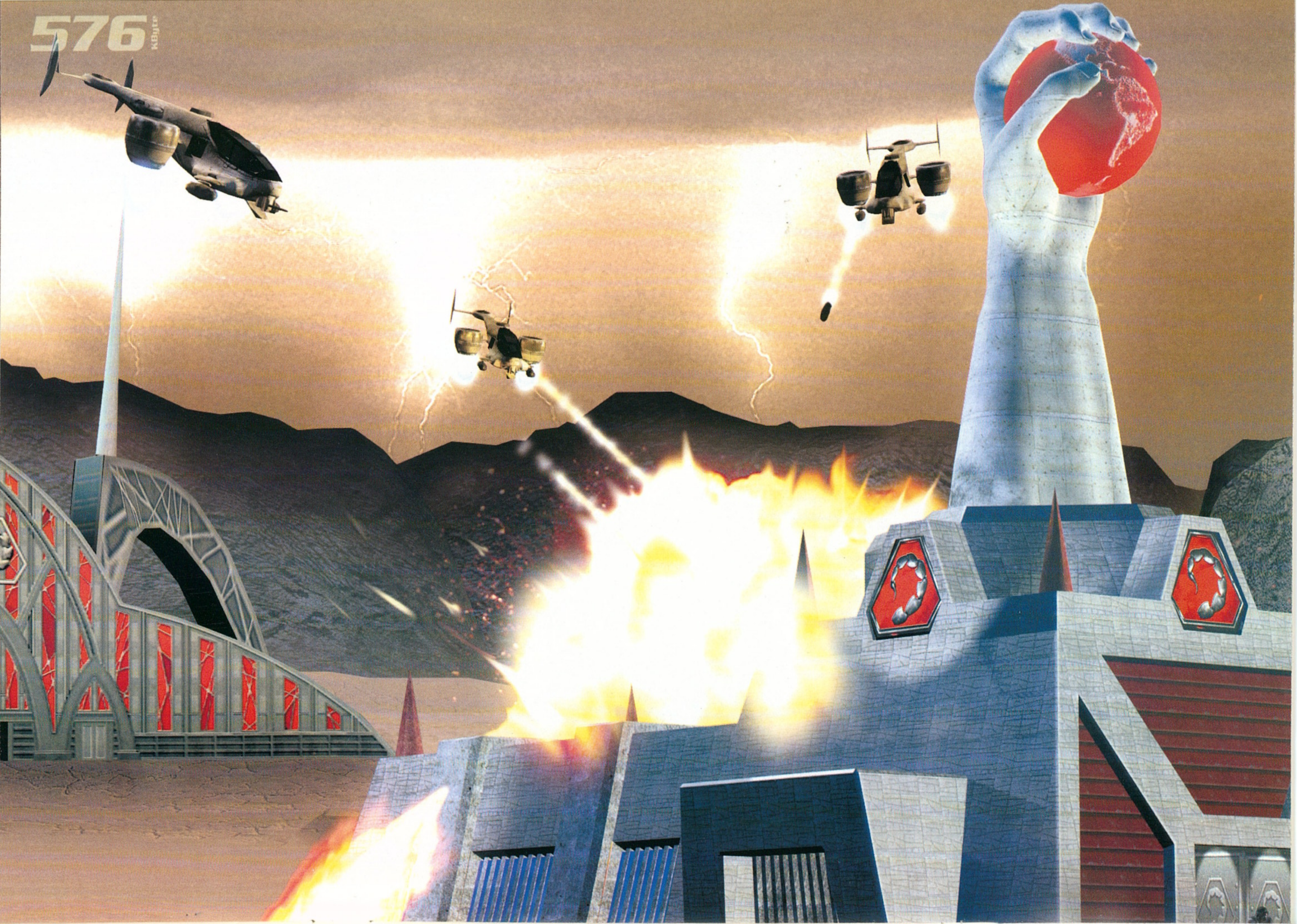
LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	7

✓ - érdemi fejlesztések
- térképeditor

✗ - még mindig nincsenek benne magyarok

92

mit weltweit über 300.000


576
KByte


576 KByte
WARC


RAFT®
SAMWISE
2000


COMMAND & CONQUER
RENEGADE

ÚJ ÉV – ÚJ AKCIÓ

2002-BEN

A TELJES 2001. ÉVI ÉVFOLYAMOT MEGRENDELHETED, MINDÖSSZE

2002 FT-ÉRT*

* PLUSZ POSTAKÖLTSÉG: VIDÉKI ÉS BUDAPESTI LAKOSOK SZÁMÁRA EGYARÁNT 560 FT.

11 SZÁM – 11 DB 576 KBYTE!





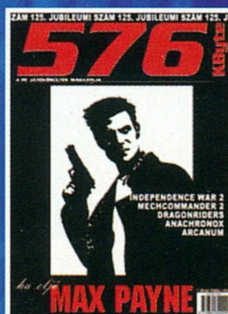


















MEGRENDELÉSEDET RÓZSASZÍN POSTAI UTALVÁNYON AZ 576 KBYTE (COMGAME 576 KFT.), 1389 BUDAPEST, PF. 132. CÍMRE KÜLDD EL!

AKCIÓNK A RAKTÁRKÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

MALL TYCOON

Akciós termékeinkkel kedveskedünk látogatóinknak! Ingyen sör! Olcsó mozijegy! Fantasztikus árak...

No de hol lehetne itt hirdetni...? Első fennhangon is kiejtett mondatommal veszi kezdetét aktuális, de nem elhanyagolható mértékben bárgyú bevezetőm. Ámókus és Bémókus eltervezték, hogy meglátogatják az újonnan nyílt bevásárlóközpontot, beülnek egy moziba, elrágcsálnak egy kevéske élelmet, aztán hazatérnek. Elhatározásukat tett követte, s minthogy a hipermarket elsősorban a kedves vevők szórakoztatására -nemkülönben alapos hízlalására és pénztárcájuk minél hamarábbi diétára fogására- alapozott, nem ütközött különösebb akadályba ennek kivitelezése. Különösen meghittre sikeredett a program, lévén a moziban csendes együttlétüket nem zavarta senki. Ámókus és Bémókus (képünkön) csodálkozva figyelte az eléjük táruló látványt, valahol fent pedig egy kialvatlan úriember tépkedte üstökét. Talán kérdezett is valamit.

Hiper-szuper-márket

Sokféle reinkarnációja született már sokféle fejlesztővel és kiadóval fűszerezve a tycoon-sorozatnak -ha szabad így neveznem ezt a tényleges kapcsolat nélküli populációját a gazdasági szimulációknak. Éppen előző számunkban is találhat az érdeklődő kedvű olvasó ilyet. Újabb „trónkövetelőnk" sem váratott magára sokat; megjelenésével azonban elhanyagolható mértékben kavarta fel a stratégiai játékok piacának kellemesen posványos állóvizét. Ezúttal nem járművekről, sokkal inkább egy saját bevásárlóközpontról kell gondoskodnunk. Azonban ez sem teljesen állja a helyét; a régi, hangulatos áruházaknak hűlt helyét sem találhatjuk; a manapság divatosabb pláza-elrendezés dívik. Ezalatt pediglen azt értem, hogy minden fellelhető üzlet-típust takaros egy kis dobozokba helyezik, függetlenül attól, hogy milyen minőségben van épp jelen.

A játék meglehetősen barátságos, kisgyermekek számára talán még éppcsak elfogadható színes, tarka-barka főmenüvel dicsekedhet, mi több, a szivárvány-kavalkád kitart egészen a tényleges interaktivitásunk kezdetéig -gyakorlatilag, amíg el nem kezdünk behatóbban foglalkozni a programmal. No de ne siessünk, álljunk meg egy pillanatra a főmenü barátságos kisded-világában; lehetőségeink határtalanok. Először is, rögtön beleugorhatunk a levesbe, már alaposan előkészített áruház vár minket, sok-sok feladattal, multimilliomos amerikai nagybácsikkal, miegyéb. Álneve itt scenario, de az álca senkit ne tévesszen meg, az igazi kihívást -legalábbis számomra- nem ez jelenti. Szokásához híven jelen van Opciók úr is, videó-, hang- és játékbeállítások széles tárházával. Játék töltése, kilépés, valamint a kedvencem -mint rendszerint-: freeplay üzemmód. Utóbbira gyorsan rá is vetettem magam... Aztán megjelent a képernyőn valami hatalmas szürkeség, jobb oldalán egy rikító kezelőpulttal. Mondhatnám minden, ami szokásos. Fertelmesen ronda játékból azonban még lehetne jó, határozottan szórakoztató játékot is produkálni -mondatom szerkesztéséből már sejthető, ez itt és most nem sikerült. Nos, nem volt mit tenni, megpróbálkoztam egy gyors tutorial-lal, amely segítséget nyújtott az alapok elsajátításában. Pontosabban: megtanított, hogyan kezelhetem az egérrel a kamerát, valamint, hogy még földdel egyenlő reményteli hipermárketem legfőbb eleme az üzlethelyiség -magyarul bolt.

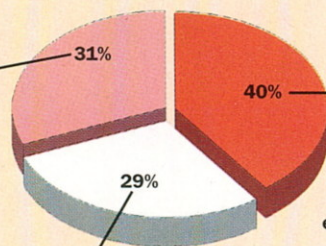
Mindjárt ki is derült, hogy a játék folyamán először az üzlethelyiségekkel kell megismerkednünk. Először méretét kell meghatároznunk, majd pontos helyét kicsiny terepünkön. Mérete attól függ, hány különböző -avagy teljesen egyező-



Vélemények a világhálóról



Ott voltál az ElectroWorld megnyitóján?



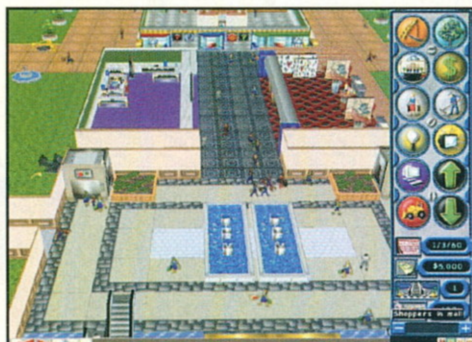
forrás: www.576.hu

A Tycoon klán

Régen, valamikor a számítástechnika virágkorának elején megjelent egy játék, Railroad Tycoon néven. Sikerét pedig követte egy újabb feledhetetlen, örök klasszikus bizonyos Chris Sawyer kezei nyomán: a Transport Tycoon. Utóbbi hallatlan népszerűségre tett szert az idők folyamán; kis társaságok még az ezredfordulón is elővették porosodó hajlékukból. Tény, hogy egykori népszerűsége azóta sem kopott meg; noha tucatjával jelentek meg a hasonló, sőt, egyenesen Tycoon-társak, melyek azonban nevük ellenére nem zavartak sok vizet. Egyedüli kivételnek talán csak a vidámparkok idilli miliőjét felidéző Rollercoaster Tycoon mutatkozott, jelentősebbnek mondható sikereket elérve a kiéhezett közönség köreiben. És a család nem halt ki, tovább folytatódik, egyre csak jönnek az ifjú Tycoon-ok, néha babérokat aratva, máskor csendes feledésbe merülve. És ez így van jól.











célból létesített pultokat fogunk pár pillanattal később belepakolni. Üzlethelyiségünk másik legfőbb tulajdonsága a bejárat helye, mely nem elhanyagolható jelentőséggel bír. Megvan a helyiség, már csak be kell rendezni; ismét számtalan választásunk van. Főbb témakörökön belül található altémakörök -mindegyikük aranyos ikonokkal prezentálva-, szinte magukat kínálják a különféle pultok. Üzletünk témaköre még itt sem ért véget; dupla-kattintás nyomán megtekinthetőek különböző tulajdonságai, mind külső, mind lényegi beállítások eszközlése céljából. Kimondottan szerettem az ízléstelen tapétát lecserélni -pah, külsőségek-, valami gyomor szempontjából tűrhetőbbnek mondhatóra.

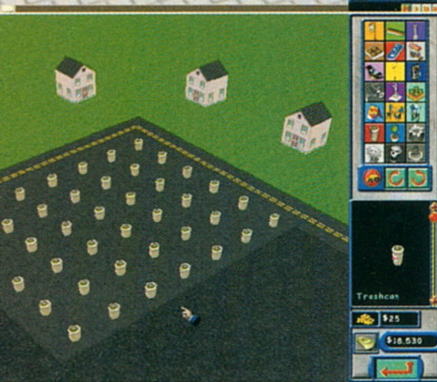
Ha már van egy boltunk, nem árt tovább terjeszkedni, még több és egyre csak több boltot építeni, összeköttetésük megvalósítására pedig kitűnően -mondhatni egyedülállóan, mivel nincsen más- alkalmazható padlóburkoló elemeket kínál megvételre a lokális tüzép, külső és belső járófelületek hibáinak elfedésére. És ha mindez még nem lenne elég, bátran áldozzunk egy kicsit a falhúzás oltárán, igazán hatásos térelválasztó elem. Annál is inkább, mivel jó modorú plaza-mágnás bejáratokat szeretne építeni, kielégíthetetlen vágyát pedig csak falak felhúzása során csillapíthatja. Ki tudja, miért. És vannak a lépcsők. A lépcsők viszont természetüknél fogva vezetnek valahova. Mert nem áruház az áruház szintek nélkül! szintet bármikor válthatunk, erre az univerzális menü fel-le nyilai alkalmasak. Új szintet létrehozni is ekképp lehet: ha adott irányban -esetünkben felfelé- nem volt még szint, a program felajánlja, hogy legyen. Nem nagy ördöngösség. Lépcsők helyett választhatunk mozgólépcsőt, vagy akár liftet is, persze jóval többet kell fizetnünk érte.

Elérkeztünk különleges épületrészeket tárgyaló bekezdésünkhöz. Különböző átriumok és egyéb -ha jól számolom, pontosan négy- helyiségek találhatóak itt meg. Az átriumok általában a bevásárlóközpontok stratégiai fontosságú, központi helyeit és szerepét töltik be. Igencsak helyigényesek, de van egy nem mellőzendő, kihagyhatatlan előnyük: segítségükkel tudjuk dicső plázánkat reklámozni. Amint építünk egyet, felajánlja a program, hogy a promóciós szekcióba lépjünk. Ezt megtehetjük később is, van rá külön menüpont. További létfontosságú elemek az éttermek -igaz ugyan, hogy erre külön boltokat, pultokat tarthatunk fent változatos ínyencségekkel, de belátható, kell ilyen is. Elengedhetetlen jól működő hipermárketekbe a vízöblítés eshetőségét is belekalkulálni, nem egy történetem van a plázabéli mellékhelyiségek kétségbeejtő elrejtettségét illetően, célzatos munkásságunk eredményessége érdekében mindenképpen érdemes felhasználni ezirányú tapasztalatainkat. Legalább szintenként alkalmazandó, plázánk tisztaságának megőrzése céljából. Gyermek-megőrző szobákat is alapíthatunk; de számomra hívogatóbb volt a mozi. A mozi, ahol átlagban két ember ül egy nézőtéren, kétségtelenül reális. A vásznon nem forog a film, előző feltevésem tehát igaznak bizonyulhat.

Nem szóltam még a rendkívül fontos, jobbára hangulatnövelő kellékekről. Sokmindent zsúfoltak be ide a készítők, van miből válogatnunk. Ide tartoznak a növények, szobrok, szökőkutak, hirdetőtáblák. Jellegükből adódóan növelik a látogatottságot, szépítik a környezetet, népszerűbbé varázsolják az egész központot. Néhány tárgy segít bent tartani plázánkban a vásárlótömegeket, segít kellemesen eltölteni az aktív pihenőidőt. Ami a dolgok rendje szerint sok-sok bevételt termel. A tisztaság fenntartására is ügyelnünk kell, a különböző alkalmatosságokat itt találjuk meg hozzá.

Főmenübeli kalandozásaink során talál-















hatunk rá az egész áruházunkról részletes információkat szolgáltató pontra. Hasznos segítség lehet, ha összességében kívánjuk átlátni ügyes-bajos üzleteinket, a vásárlókat és igényeiket. Ugyancsak itt leskelődik az üzleti részleg, ahol bankkal kapcsolatos üzelmeinket bonyolíthatjuk le, kezdve a felvett hitelektől egészen az esetleges visszafizetésekig. Érdeklődhetünk a látogatókról is; talán hasznos információnak számít az, ha tudjuk, milyen arányban térnek be gyermekek és felnőttek, férfiak és nők. Következő menüpontunk igen érdekes: foglalkoztatási ablak. Itt próbálhatunk meg alkalmazottakat szerezni, már persze, ha égető szükségét érezzük néhány takarítónéni vagy biztonsági őr jelenlétének. Felhívnám minden jótét lélek figyelmét, hogy a foglalkozásokat előbb ildomos „kifejleszteni", csak azután tudunk bárkit is alkalmazni a feladatra. Ez számomra elég érthetetlen elgondolás, de felettébb reális lehet. Elvégre a biztonsági őröket is be kell valakinek tanítania a feladatukra. Rögtön át is térünk egy huszárvágással a fejlesztés menüpontjára, ahol a lehető legkülönbözőbb dolgokat fejleszthetjük ki. Csoportokra bontották őket a kereskedéssel, az áruházunk fejlesztésével, a foglalkozásokkal és a marketinggel, hirdetésekkel kapcsolatos témák szerint.

Hiper-szuper-vásárlók

Végső soron a cél csak ennyi: megszerezni és megtartani a vásárlóerőt. Ehhez pedig több fenntartandó állapotot kell biztosítanunk: plázánk relatív tisztaságát és persze a vásárlói kedvet. Előbbit értelemszerűen a szemétgyűjtő dobozkák és a toalettek megfelelő arányú és sűrűségű elhelyezése jelenti -alkalmasint kiegészülve a fizetett alkalmazottak áldásos munkájával. Utóbbit viszont elsősorban reklámokkal és alacsony, de még profitáló áru termékekkel tudjuk hatásosan érvényesíteni. Előnynek számít néhány üdvözlésre szerződtetett alkalmazott is, amolyan szórólap-osztogatói szerepkörben. Ők azok, akik erősen fokozzák a vásárlók pénzköltési kedvét. Az egyenruhás, rendőrkalapos szakemberek ugyancsak sokat nyomnak a latba, lévén mindannyiunk szívesebben jár egy tolvajok nélküli, kvázi biztonságos üzletbe.

Azonban mindez kevés a jó szórakozáshoz, hiába a hosszan tartó játékmenet, ha a játék felénél elalszik a plázaépítésre hajlamosnak mutatkozó delikvens. Elvégre mi, a Mall Tycoon célközönsége is vásárlók volnánk, telve vásárlókedvvel ugyan, de nem feltétlenül kisiskolás szintű elvárásokkal. Kezdve ott, ahol minden jóérzésű program belead apait-anyait: a grafikán. Ilyen borzalmas látványvilágot személy szerint én már régen láttam. Nem is igazán a fantasztikus háromdimenziós effektekre gondolok itt, a zoomolható, forgatható kamerára, sokkal inkább a menü-rendszer babajátékokhoz hasonlítható vizuális gyönyörre, az üzlethelyiségek primitív tapétáira, melyek korrigálása minden esetben ajánlott. A játékélményt tovább rontja az ugyancsak érthetetlen propaganda-megoldás. Miért csak akkor hirdethetünk a televízióban, ha már van legalább egy átriumunk? Létszükséglet az? Nagyon úgy fest, ebben a programban igen. Nem beszélve a buldózer-effektusról, amely rendszerint mindent lebont, amit megtámadunk vele. A padlót is, a burkolatot is, a néhol helyesen, ám teljesen fölöslegesen felállított falakat is. De külön-külön ez már nem megy, minden hullik, ami az adott négyzeten volt. Nem is beszélek róla többet, aki ellenállhatatlan kedvet kapott hozzá, az építsen bevásárlóközpontot, a többiek viszont várjanak valami kevésbé felejthető alkotásra.

Bárgyú epilógom következik. Ámókus és Bémókus egészen jól érezte magát a bőrében; beköltöztek a moziba. Úgy gondolták, a következő telet is itt töltik majd, zavartalanul, és ha szórakozni vágynak, majd bámulják kicsit az üres vásznat. Valahol fent, említett úriember ébredezett a monitor előtt. Végre megtalálta a megoldást, ám ott helyben elnyomta őt az álom, a megvalósításra hajnalig várnia kellett. Nem mintha számított volna valamit is. Már csak egyvalamiben reménykedett; hogy lesz egyszer majd egy igazi kasszasiker, amire százával adhat majd el jegyeket. Várta tehát az alkalmat, és hagyta a mókusokat, ahol vannak, éljenek békében. És akkor kikapcsolta a gépet. Hosszú, hosszú időre.

dracoo center

Take2 Interactive/Holistic Design
PIII 500 128 MB RAM, D3D

www.take2games.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	5

✓ - hát, olyan... érdekes arcú

✗ - unalmas.
- már a kezdetekkor.

67

Hírek

KByte

Konzol

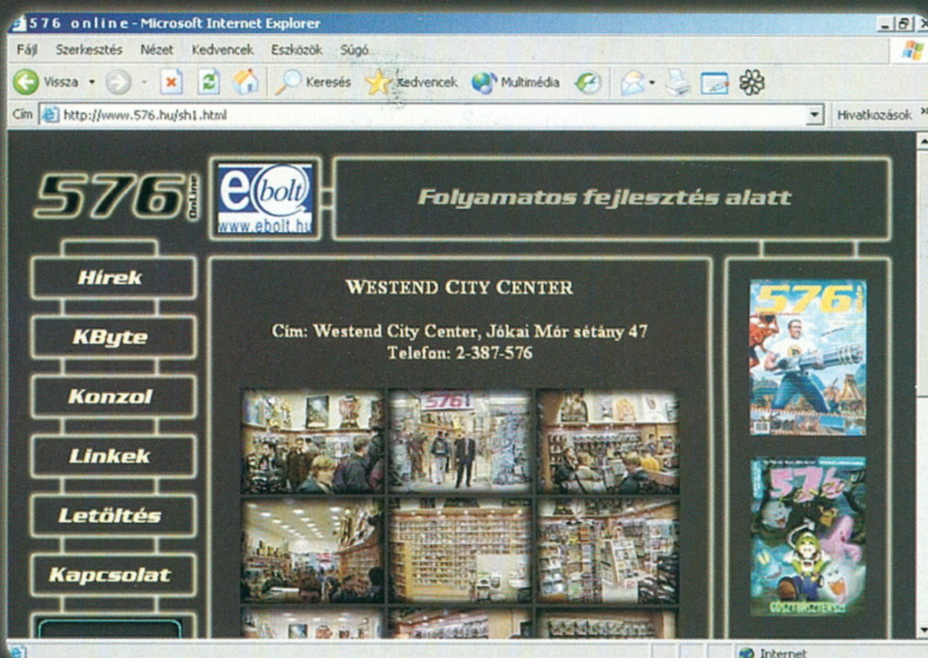
Linkek

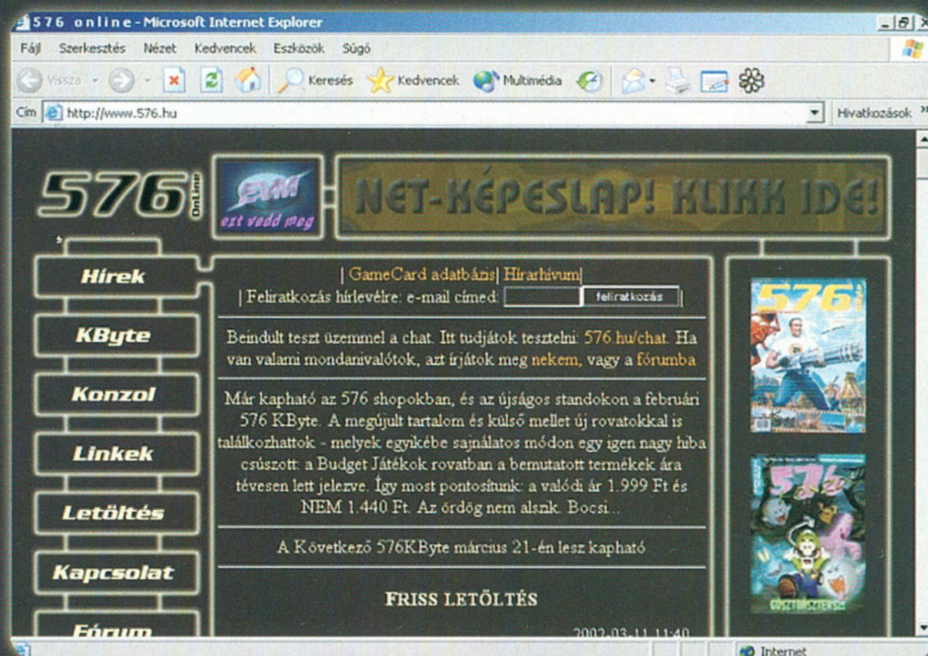
Letöltés

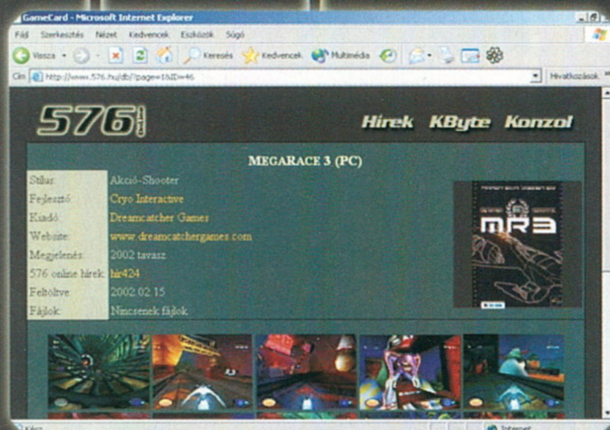
Kapcsolat

Fórum

576 OnLine





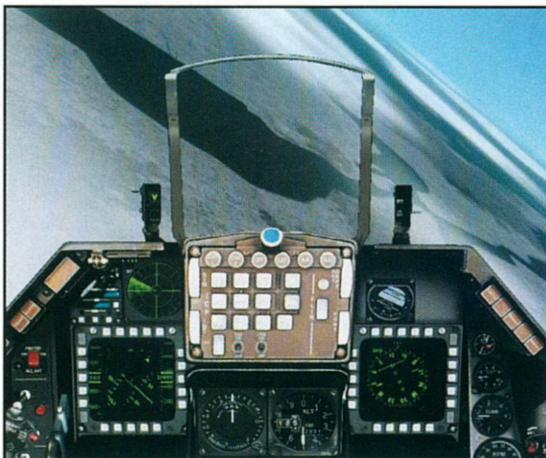


www.576.hu

VISSZATEKINTŐ

Autóverseny. Ki ne hallott volna még autóversenyes játékról?! Micsoda képtelen, primitív ötlet. Az amerikaiaknak van egy érdekes szokásuk: sok mindent hajlamosak leegyszerűsíteni, egyúttal megújítani. (megfigyelés by Soltész Tamás) Kitűnő példa erre a hamburger, a hot-dog, avagy a Nascar. Hasonlóan a Forma1-hez, a tempó a dolog veleje. Ám, szemben a technikai sportok hagyományaival, a versenyzők itt egyetlen, ovális alakú pályán szelik a köröket. Hogy egyszerűnek tűnik? Kezdetben talán. Aztán az idegek harca lesz az egész - nem is igazán jó az a Nascar verseny, ahol legalább öt-hat autó nem törik ripityára. Ha egy versenyző is eszméletét veszti, akkor pedig már megérte kijönni. Gondolhatja a „Kentucky Birds" feliratú baseballsapka alatt „vajaspopkornt" habzsoló apuka, valamint csemetéi. No persze az vesse rájuk az első követ, aki halpofa nélkül végignézné, amint két lángoló személyautó 300-al szántja végig a korlátot. Én néztem, mint állat. Szóval, most autós programok elődjeiről kellene értekeznünk - ám ha valamely, úgy ez a műfaj valóban egyidős mind a videojátékok, mind a számítógép történelmével. Pole Position, a három epizódot számláló Lotus Esprit Turbo Challenge, Jaguar XJ220, Test Drive.



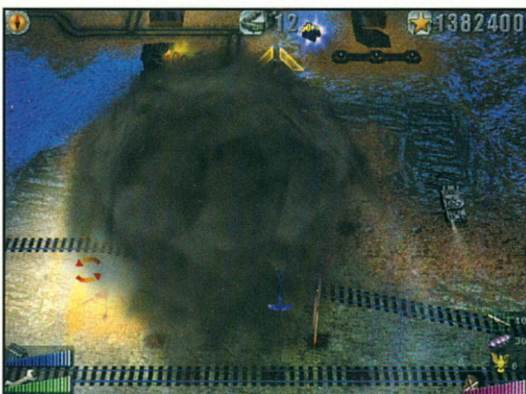


Ehavi másik verseny aktualitásunk az úgynevezett debil-kategória sorait erősíti. Csupán annyit tudok róla, hogy Lynux pingvinek siklanak le a magasból, s mindeféle akadályokat kerülgetnek. S ennyi elég is. (Még jó, hogy engem már nem sok dolog botránkoztat meg.) A Tux Racer kapcsán így megemlítünk pár debilversenyt is. BC Racers: a PC-re megjelent, kőkorszaki ámokfutás a C64-es UGH!Lympics - OUGH!limpia - hatására fogantatott meg az alkotók fejében. Nagyméretű ősemberek nagy, avagy éppenséggel kisméretű járművekkel haladnak előre, s próbálnak gyorsabbak lenni a többieknél. Jim Davis Garfield-je már több számítógépes játékban is feltűnt - még az óidők hajnalán jelentkezett egy sísziumulárorral is, mely során Oddye-val mérte össze síkészségét a filozófia. Merthogy Garfield nem macska - filozófia.

A Heli Heroes kapcsán egy alapvető, ám mostanság téli álmát alvó műfaj kerül reflektorfénybe: a shoot'em up. Hasonló a helyzet, mint az autóversenyeknél: se szeri, se száma ezeknek a játékoknak, így a teljesség igénye nélkül álljon itt tucatnyi mű, méghozzá kronológiai sorrendben. Zaxxon: az egyik első, stílust s kultuszt teremtő shoot'em up, mely magyarországon is tömérdek mennyiségű bélástól szabadította meg a fiatalokat. Hatására fogannak meg a C64 korai népszerűségét garantáló lövöldözős anyagok, melyek közül a legemlékezetesebbek: Scramble 1-2, illetve a már fejlesztett koncepció jegyében fogant Uridium. A stílus Amigán is továbblép, megjelenik a máig is klasszikus Project-X: nagy, klasszul animált sprite-ok, hatalmas főellenségek, számos miliő. A lövöldözős játékok idővel vadhajtásokba torkollanak, így születik meg a Hawkeye, avagy a német Manfred Trenz által, Giger munkásságának hatására is született Turrican mitikus alakja, kik már humán köntösbe bújván alapozzák meg a lövöldözős platformjáték fogalmát.

Akik komolyabb kikapcsolódásra vágynak, azoknak jó lehet a Destroyer Command. Avagy éppenséggel: elődei. Azt kell látnunk, hogy a programozók éppoly szívesen kalandoztak a haditengerészet berkeiben évekkel ezelőtt, mint napjainkban. Ám, munkálkodásuk tárgyául szívesebben tettek meg tengeralattjátókat, avagy vadászrepülőket. A távoli múlt ölén keletkezett, említésre méltó csatahajó szimulátorok bújdosó életmódot folytatnak. Beachead, Strike Forces - ezek azok a címek, melyek során fel-fel tűnnek a hatalmas monstrumok, ám jobbára csupán egy-egy taktikai, ügyességi aljáték erejéig. A ma hajószimulátorainak megjelenése így üdítő hatást gyakorol a piacra. Ha azonban régi, „haditengerészetes" játékra vágysz, akkor az Up Periscope!, illetve a Wolfpack című programokat ajánlom. Van még a szintén ódonnak mondható, s szerintem elég gyenge Aces of the Deep - ha neked egyik se jó, akkor Legyen Veled a nátha. No meg a Schwarz.

Schwarz







NASCAR RACING 2002 SEASON

„Ma egy éve...ma pont egy éve... de mintha tegnap lett volna..."

Száll az idő, mint a pille. Pontosan egy évvel ezelőtt a jelent meg a PDG Nascar Racing sorozatának negyedik epizódja. Azóta eltelt háromszázhetven-egynéhány igen rövid nap, és ismét egy remek, nagyon is fogyasztható Nascar játék került a forgalmazók, és vásárlók által egyensúlyban tartott tápláléklánccolatba. Igen ám, de ezúttal a korábbi gyakorlattól eltérő címmel. És tartalommal. Na, nem kell megijedni, az NR 2002 a fejlesztő cég korábbi alkotásaihoz hasonlóan egy magas színvonalú szimulátor játékot bízott az elkényeztetett rajongók jóindulatára. Mint elődeiben megszokhattuk, az autósport egyik különleges ágazatába, a sokmilliók által, fanatikus rajongással követett NASCAR sorozatba nyerhetünk - szó szerint - hiteles betekintést.

Olyan emberként, aki már évek óta a legkedvesebb játékai között tartja számon az összes megelőző darabot, meg kell jegyeznem, hogy kissé még is elszomorított a hír, hogy hamarosan birtokba vehetem a sorban következő, minden bizonnyal nagyszerű szimet. Hogy miért? A válasz egyszerű: már a címe (nem NR5-ös, hanem NR 2002-es szezon) is azt sugallja, hogy valószínűleg nem egy teljesen új játékot kapok a pénzemért, hanem csak egy felújított, kiegészített alter ego-t. És aztán, ahogy a költő írja, a nagy sasmadár karmaival szaggatá szívem, mert, felidéztem 2001. február 18-át, a tavalyi tragikus esztendő első mélységes mély csapásának napját. Dale Earnhardt, a hetvenhatszoros futamgyőztes, hétszeres Winston-kupa győztes, nagy sportember és nagy bajnok - és mellesleg a Papyrus nászkár-propagandájának fő támogatója -, a Daytona 500 utolsó körében falnak vágódott, és 50 éves korában életét vesztette. Ekkor eszembe jutott az is, hogy akár a kiadás mellett kardoskodók javára írható gesztus is lehet ez a játék, ha szándékosan - eltérve a fejlesztési eseménynaptártól - az évfordulóra szándékoztak előjönni egy stílusos mementóval.



Nem is olyan rég – a ma már az igen tekintélyes Sierra csoporthoz tartozó programozó céget két lelkes fiatal, David Kaemmer és Omar Khudari hozta létre a Massachussets-béli Concord-ban, 1987-ben -, a szó: autóverseny szimuláció; egyet jelentett a Papyrus Design Group-al. Az első stílusteremtő kreációjuk, az Indianapolis 500 megjelenése óta eltelt 13 évben - talán éppen az ő sikereiken felbuzdulva, vagy egyszerűen a villámgyors népszerűség lehetőségét szimatolva – többtucatnyi trónkövetelő lépett a PC-s versenyjátékok képzeletbeli arénájába. De ehhez foghatóan sokrétű, a modellezett versenysorozatot mindahány helyszínnel, és a körítést jelentő külsőségekkel bemutató játékkal egyetlen fejlesztő sem volt képes előrukkolni. Mert a próbálkozásokból mindig kimaradt valami. Ha volt vezetési élmény, vagy a valódi masinák csodálatos színvonalú átültetése a látszatvilágba, akkor hiányoztak az eredeti, teljes hosszúságban végigfutható versenypályák. Ha rendelkezésre álltak a szinte mérnöki ismereteket feltételező finomhangoló lehetőségek, akkor a csapatmenedzselés, vagy éppen a külalak megváltoztatásának lehetősége volt a hiányzó finomság, „hab" az amúgy igen csak ízletes tortán. És akkor még nem is említettem a versenyhelyszínek aprólékos, és cseppet sem elnagyolt vagy leredukált megjelenítését. Hát ezért közkedveltek, és ízlésvilágtól függetlenül kelendőek a Papyrus termékek.



„Távolból"

A telepítést követően – a bevezetőben említett -, a játék eredetiségét illető balsejtelmeim beigazolódni látszottak. Már a menürendszer bizonyította, hogy bizony a jó öreg NR4-es forráskód fogja ismét igába az óvatlan próbálkozó hardverarzenálját. Ezért anélkül, hogy különösebb figyelmet szentelnék a múlt visszaköszönő „vívmányainak", hadd ismertessem csak a lényeges újdonságokat, oké?

A fentebb említett pozitívumok mellett, amik - az én elfogulatlan véleményem szerint – a vetélytárs produkciók fölé emelik a NASCAR sorozat darabjait, mindenképpen meg kell emlékezni az egyetlen igazán elkedvetlenítő tényről, ami – leszámítva a NR3-at – komoly dilemmát okozhatott a múltban minden vásárlónak: a pallérozott vezetői képességeket kívánó irányítás. Más hiperreális – azaz a valóságot kicsit túlzottan is imitáló – autóverseny játékok, a hasonló problémák ellensúlyozására különböző opcionális vezetési segédleteket kínáltak. Azok ténylegesen segítettek a versenyzésben, de a próbálkozó önbizalmát nem kenegették minden hájjal.

Hasonló gondolatok futkározhattak Dave Keammer-ék fejében is, mert egy remek ötlettel létrehozták az igen hasznos Driving School-t. Itt nem feladatokat kell megoldani a legjobb tudomásunk szerint (mint mondjuk a CMR hasonló KRESZ-tanfo-

lyamán), hanem tényleges vezetési leckéket (szám szerint 10-et) kaphatunk Daryl Waltrip tolmácsolásában. Minden egyes pálya összes trükkjét (a gumik kopásából adódóan a vezetési stílusunkat is elemzi) elsajátíthatjuk, sőt a verseny és az edzések alatt egy színkódos szalag mutatja a helyes nyomvonalat, és a lassítás, gyorsítás pontos helyét. A versenyszabályzat, vagy kocsibeállítások, sőt a grafika optimalizálása sem maradt ki a remek szórakozást ígérő tutoriálból.

Aki mindezek ellenére továbbra is csak a betonkorláton csiszolja a tudását, az megtalálja a szokásos (blokkolásgátló, traction control, árkádmód, és a törést kizáró beállítások) segédalternatívák mellett, a kifejezetten a billentyűvel garázdálkodók számára kitalált digitális kanyarrásegítő funkciót is. Természetesen az igazi élményben csak egy erő-visszacsatolásos kormány ketyerével lehet részünk, de ez a kijelentés ez egész biztosan nem okoz senkinek sem meglepetést. Ha a megtépázott önbizalom új életre kelt, jöhet az ellenfelek mustrálása. A Winston kupa versenyzői közül 43 (kb. az eredeti mezőny 2/3-ada) és a Busch sorozat másfélszáz sofőréből mintegy kéttucat választható (a csodás masinériákkal együtt - Chevy Monte Carlo, Pontiac Grand Prix, Ford Taurus, és a Dodge Intrepid R/T). Jórészt az ésszerűség diktálta számbeli korlátozásról van szó, kivéve Chip Ganassi csapatának két versenyzőjét Jimmy Spencer-t és Sterling Marlin-t, akik nem járultak hozzá nevük felhasználásához. Az EA tradicionális sportvállalkozásának a FIFA sorozatnak van talán csak megközelítőleg ilyen volumenű szabadalmi kötődése valós vagy jogi személyekhez. Beleértve a pilótákat is. Lelkük rajta. A különböző weboldalakról egyébként letölthető minden egyes hiányzó versenyző a teljes szponzordíszbe öltözött járművével együtt. Míg az elődökben kizárólag a teljes választékból kijelölt maximálisan 43 (42 AI és jómagunk) pilóta kvalifikálta magát (nem meglepő, minden alkalommal, mindenki bekerült a 43-as rajtlistába), addig az NR 2002-ben nem kötelező felvenni az indulók korlátozott névsorát, így a kvalifikációban mindenki részt vehet, és tényleg csak a legjobbak állhatnak a biztonsági autó mögé a startnál.

A játékba - csakúgy, mint az idei versenysorozatba -, bekerült két újabb helyszín (Kansas és Chicagoland), illetve a programozók meglepték a játékosokat egy harmadik, speciális fantázia oválissal is, a Coca Cola Speedway-el, ami nem más, mint két, mérföldnyi egyenes, összekötve két 36 fokos döntött kanyarral. A járművek végső határait (340-350 km/h is kisajtolható a 750 lovas, 1600 kilós szörnyetegekből) tesztelheti itt a bátor nekiveselkedő.

Új kezelő felületet kapott a „festőműhely" is. Még mindig nem „fotósop" minőség, de egyre kifinomultabb módosításokat tesz lehetővé. A számomra legfőbb látványossággal szolgáló újdonság, még is a visszajátszás vágószoba. Na, de erről majd később! Most lássuk van-e oka szégyenkezni az NR 2002 egy vizuális megméretetésen?

„Fényes tavasz volt, a mezőn szivárvány"

A válasz: egyértelműen, nem! A 2002. 1.0.0.1.-es verzió GPL motorja, számos módosításon, finomításon „futott" át, és ha lehet még tündöklőbb, még fotórealisztikusabb eredményt produkál, mint visszafogottabb NR4-es elődje.

Ennek ellenére, túlzás lenne azt állítani, hogy a képi hatás bármilyen formában (screenshot vagy alkalmasint játék közben) össze / vethető / téveszhető lenne a Fox vagy az ESPN vasárnapi közvetítésével. És ez nem a kocsik vagy a pályák kivitelezésének a számlájára írható. Hanem a nézők és a személyzet igénytelenségének tudható be. A lelátón egy sík, színezett massza látható, teljesen mozdulatlanul, a bokszutcában pedig az utálatos sík kártya emberek helyét a szintén mozdulatlan, de már 3D-s alakok vették át. A szerelőcsapat: mindenki funkcionál, és mozog, de érthetetlen módon alig párfázisú motion capture szögleteli a suta pálcika figurákat. Mivel a képi világ minden további részletében káprázatos, sajnálatos, hogy az ilyen apróságok már nem fértek bele a programozók drága idejébe.

A gépszörnyetegek cirka kétszer olyan nagy felbontásúak, mint az NR4-ben voltak, és sokkal nagyobb részletességgel törnek, deformálódnak. A kipörgő vagy leblokkolt kerekek nyomán füst jelenik meg, az a széljárástól függően hosszabb ideig lebeg, ahol bekövetkezett az incidens, hirtelen hátramenetben a fékszárnyak kicsapódnak. Ezzel tulajdonképpen már rintőlegesen rá is tapintottam a játék másik különleges elemére, a balesetek animálására.

A Papyrust szigorú licensz szabályok kötik, így a tűz, mint a szomorú valóság obligát eleme a játékból kimaradt. Ennek ellenére valószínűleg mindenkit kárpótolnak majd a néhol igen csak ijesztő perspektívát elénk táró ütközések. Azonban nem csak a kalamajkák animálása sikerült hátborzongatóan, de sajna a bugok is parádéznak, még pedig idegborzongatóan. A „clipping" gyakori jelenség, a 3D tárgyak egymásba mosódnak, autó az autóval, autó a fallal. Hiába semmi sem tökéletes!

A fizika megbízhatóan befolyásol minden













történést (az autógyárak egyes szoftverei is ennek az engine-nek a magját hasz-nálják, ami szerintem garancia, és igen nagy szó!). A fényeffektusok minden túl-zást nélkülöznek, a fű és a beton textúrái vonzzák a tekintetet, egész egyszerűen minden a helyén van.
Míg az NR4-ben a szépséget magas áron élvezhettük, szélvészgyors paripára volt szükség a maximális beállításokkal való folyamatos futtatásra, ezúttal meglepően alacsony gépigénnyel beéri az NR2002.

„Bizony mondom, hogy győz most a magyar…"

A győzelem titka a számos összetevő ideális konstellációjában rejtezik. Úgy, mint: a megfelelő gépjármű-beállítások, a képességeinknek leginkább „kézen-fekvő" AI megválasztása, esetleg háló-zatban folytatott küzdelem a két éves Pistike ellen. Az előbbi kettőről ejtenék pár szót. A beállítások egy igen bonyolult menürendszerből érhetők el. Lehetőség van egy egyszerűsített és egy teljes, min-den részletre kiterjedő „étlap" megnyitá-sára. A három fő aspektus: felfüggesztés, aerodinamika/váltó, és a súlyelosztás. Aki játszott a Nascar 4-el, annak nem lesz túl bonyolult rálelni a megfelelő beállításra. Sőt, ugye már említettem a kódolásbeli hasonlóságokat, hát nincs ez másként a könyvtárstruktúrával sem! Az NR4-es elmentett setup fájlokat villám-gyorsan importálhatjuk! És mivel kettő kivételével megegyeznek a futamok, a másik játékban kitapasztalt fizikai para-méterek remek szolgálatot tesznek majd. Ha nincs meg ez a veterán múlt, akkor vagy kipróbáljuk a „default" beállításokat („qualify", „intermediate" és a „fast"), vagy rengeteg időt áldozva próbáljuk kifa-csarni a tizedmérföld/órákat tettre kész járművünkből. És most jöjjön pár szó az ellenfelek döntéshozó képességéről, az AI-ről. Tovább folytatódik a nem túl sikeres hagyomány: az MI igény szerinti hangolása egy kis csúszka segítségével, amin jobbra-balra tologatva egy kis pöc-köt, be lehet kalibrálni az ellenfelek erős-ségét százalékban (70-ről indul, és mivel az agresszivitásuk ebben a fokozatban is rendkívüli, én nem is növeltem). De ez butaság, hisz minden beállítást ki kell próbálni versenyszituban, és a megfelelő a helyzet kipuhatolása során, fárasztó órák válnak a Langolierek (Király Pista szerint ők eszik meg az időt) marta-lékává. Ésszerűbbnek tűnik, a kezdő, közép, haladó, esetleg profi szintek hasz-nálata, vagy ezek ekvivalensei. Egy ver-senyhétvége az edzésből, az időmérő futamból, a bemelegítésből és a verseny-ből áll. Ha a kvalifikációt másfél másod-perc előnnyel zárjuk, akkor is számolni kell azzal, hogy a versenyen képtelenek leszünk ellenállni a programvezérelt nyo-másnak. Ugyan is a legkisebb hiba tizede-ket öl meg a köridőnkből, az AI sofőrök viszont képtelenek hibázni. Legyen az a Talladega Superspeedway (3 kilóméteres óval), vagy Bristol (a legkisebb pályák egyike), képesen a verseny teljes hosszá-ban hibátlanul körözni alig pár centire egymás lökhárítójától. Balesetet csak a keservesen próbálkozó humán „áldozat" tud okozni. Ami általában motorblokk vesztéssel végződik. A hasonló sérülésből viszont egy „pitstop" után vígan felépült AI kocsik a legjobb tízben is végezhetnek.
A magatehetetlen, az apron (a felvezető, biztonsági betoncsík, ami a pálya közvet-len tőszomszédságában fut) felé sodródó roncsokat meg sem kísérlik kikerülni, inkább teljes sebességgel tömegbalese-tet okoznak. Sőt, a még működőképes, éppen a kicsúszásból visszatérő autók (és a PACE CAR!) is nagy veszélyben forognak, a sebességmámorban fürdőző











HP véleménye

Ahogy az EA Sports minden évben nyomta ki – szinte változtatás nélkül – az újabb és újabb F-1 játékokat, az ember szépen lassan fásult bele, mert már mindig csak ugyanazt látta. Csak a szereplők változnak, az eredmény ugyanaz. Most, hogy a Sierra újra előrukkolt a Nascarral, valahogy ugyanolyan keserű mellékíze van a dolognak. Sok újítást ígértek (ebből a gyakorló mód pél-dául remekül meg is valósult), de összességében megint „csak" egy Nascar sze-zon modellezése sikerült. Ugyan a grafikai motor láthatóan más, sok az elnagyolt megoldás, lehetett volna több munkát fektetni a részletek kidolgozásába. Mer ugyebár, ha valaki évről évre ugyanazt a stílust dobja a piacra, akkor meg kell győzni a közönséget, hogy idén is érdemes pénzt kiadni a játékra. Hát ez a Nascar 2002 esetében kissé felemás. Túl sokat ígértek előre, s ebből csak kevés látható. Ugyanakkor nem kérdéses a játék további sikere, az viszont igen, hogy ez a műfajnak, vagy konkrétan ennek az alkotásnak köszönhető –e.

















géppilóták könyörtelenül lezúznak mindent, ami az útjukba kerül. Azért vannak előremutató javulások is: az NR3-ban a felvezető kör, vagy a sárga zászló hatálya alatt meg lehetett tenni a következőt: ha az ember az élen állt, vagy közel az első pozícióhoz, lelassíthatott, és a megfelelő időpontban kirobbanva a zöld jelzést úgy kaphatta el, hogy akár 5-6 másodperces előnyre is szert tehetett. A hasonló kísérletek alkalmával szépen kilőttek mellőlem, én meg rohanhattam, hogy visszanyerjem a helyem a sorban. A Nascar4-hez képest örömteli, hogy van mód az azonnali „restartra". Sőt a hétvége elmenthető, így ha a megfelelő köridő elérése után kilépünk szusszanni egyet, van lehetőség a rajttól folytatni a küzdelmet. Azért a sok és látványos baleset senkit se keserítsen el. Nyissa meg inkább a „visszajátszás szerkesztőt", és gyönyörködjön a látványban. Ennek a zseniális funkciónak köszönhetően összevágható egy mozi, sőt háttérzene is „dub"-olható aláfestésként. Akinek nem nyújt vigaszt a saját roncsderbijéből összeollózott klip, az kipróbálhatja magát a szomszéd Pistékénél messzebb élő „pilóták" ellen is, mégpedig hálózatban, vagy a neten. A Sierra már a korábbi verziók tulajdonosai számára is igen népszerű internetes platformot biztosított, most sincs ez másképp.

„A mennydörgésnek agyúja elszenderült e hangokon..."

Vitán felül áll a tény, hogy a játékok zömét az esetlegesen telibe talált hanghatások mentik meg a teljes bukástól. Az NR2002 távol áll attól, hogy ilyen mentőövre legyen szüksége. Viszont hála a fantasztikus effekteknek, egy újabb bizsergető jellegzetességgel bír, ami boksz-utcahosszal emeli az ázsióját. A vezetőfülke nézetből tényleg tátva marad a száj. A váltó, a kuplung úgy csetteg, kattog, amitől libahátas lesz a bőr. Noha a csapatfőnök, és a „ceremóniamester" hangja nem változott (csak a rajthoz szólítás lett „drivers" a szokásos „gentlemen" helyett), kellemes újdonság, hogy a köridőket egy szintetikus ízű hang eltagolja.

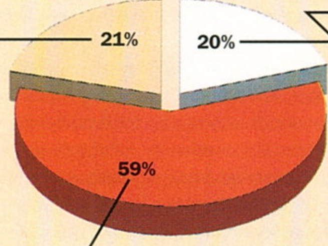
„Én elhallgatok, az Ő tettök beszéljen..."

Lehet, hogy furcsán hangzik, de számomra, az, hogy ülök egy íróasztal mögött, lábam a pedálokat tapodja, elfehéredett ujjízülettel markolom a kormányt, arcbőrömbe timin diméreket (lehet fellapozni a negyedikes bioszkönyveket...) simogatnak a monitorom sugarai, nem elegendő ok arra, hogy a „low-end" konfigurációmat lohasztó autósjátékokat szimulátornak nevezhessem. Ahhoz ennél több kell. A fülhallgatóban dübörgő ambient sokat segít az átélésben, de még sok minden hiányzik. Próbáltam felbontani egy flaska olajat, a szagok interakcióját keresvén, de sajnos csak olajos halkonzervet találtam a spájzban. Attól meg akár halász szimulátort is tesztelhettem volna. Ezzel csak azt akarom „mondani", hogy a cseppet sem ideális otthoni körülmények között játszható hasonszőrű termékek között (a Hasbro és a Monster Games Nascar Heat című tavalyi kiadványa jelenti mostanság a legmarkánsabb „ellenfelet") a Nascar Racing 2002 Season áll a legközelebb, ahhoz, hogy meglódítsa a fantáziánkat, hogy elhitesse valóság, amit érzékszerveinkkel feldolgozni igyekszünk. Akinek nincs meg a NR4 (vagy hozzám hasonlóan bizalmas vonzalmat érez a technikai sportok iránt), annak remek szórakozást fog nyújtani az NR2002. Akik valamilyen okból nem állhatják e játékstílust, vagy birtokukban tudják a sorozat előző példányát, azok biztosan nem óhajtják majd anyagilag elkötelezni magukat, egy némileg felturbózott NR4-es irányában.

E. Wiggin

Vélemények a világhálóról

Melyik játéktípus áll hozzád legközelebb?



forrás: www.576.hu

www.sierra.com

Sierra / Papyrus
PIII 600, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - minden, kivéve az AI-t.
- külön kiemelendő a „replay editor".

✗ - az AI.

89

SID MEIER'S SIM GOLF CLUB

Itt a legújabb Sim játék, amelynek segítségével egy elegáns golfpálya mindenható tulajdonosának bőrébe bújhatnak az érdeklődők

Amikor a tévében golfmeccset közvetítenek, pánikszerűen a távirányító után kap az ember, amely azonban ilyenkor valami mágikus okból kifolyólag mindig ott heverészik a készülék tetején. A jobb sorsra érdemes tévénéző ilyenkor választás elé kényszerül. Vagy összesedi meglévő energiatartalékait és egy bokafájdító lökéssel feláll a székből, vagy eresedő szemekkel figyeli, ahogy galléros pólóval, szövetnadrággal és napellenzővel felszerelt 40-es férfiak próbálnak a meglehetősen szűk lyukba betalálni. A Sid Meier nevével fémjelzett játékokhoz azonban általában pozitívan viszonyul az ember. A játékgyártó munkásságához olyan klasszikusok kapcsolódnak, mint a *Pirates* a *Civilization* vagy a korszakalkotó *Sim City*. Amióta az első virtuális városok felépültek (te jó ég, hiszen az még C64-en volt), nagyot változott a világ. A legújabb 3D technológiáknak köszönhetően mostmár nemcsak felülről, térképszerűen nézhetünk le munkánk gyümölcsére, hanem akár egészen közelről is szemlélhetjük lakóink életét. Számos változat készült azóta el, se vége, se hossza a Sim és a Tycoon játékoknak, amelyek lassan az élet összes területét lefedik.

A legújabb gyöngyszemben egy golfpálya reményteli tulajdonosának a fejével kell majd gondolkodnunk és olyan szolgáltatást kell nyújtanunk ügyfeleinknek, hogy azok eksztázistól homályos szemekkel révedezve imbolyogjanak le a pályáról és minél mélyebbre nyúljanak tömött brifkójukba, amikor kifizetik a pályahasználati díjat (Green Fee). A sikerhez vezető úton több dologra is oda kell figyelnünk. A játékosok a változatos pályákat szeretik, amikor a kicsit nehezebb lyukakat egyszerűbbek követik és viszont. Nem érdemes tehát a virtuális emberkék idegeit olyan dolgokkal feszegetni, mint a kis szigetre lehelyezett lyuk, hiszen közülük csupán kevesen rendelkeznek búvárvizsgával, hogy a tó fenekére merült labdát felszínre hozzák.

Ne szívd a füvet, inkább lépj rá!

A játék irányítása egyszerű és magától értetődő. Nagy, jól látható ikonok segítségével navigálhat az ember a különböző menüpontok között. Ezekből három van, az építkezés, az éjcsár (humánerőforrás menedzsment, ahogy a személyzeti osztályt hívják manapság divatos kifejezéssel), illetve a világtérkép, ahol további golfpályákat vásárolhatunk.

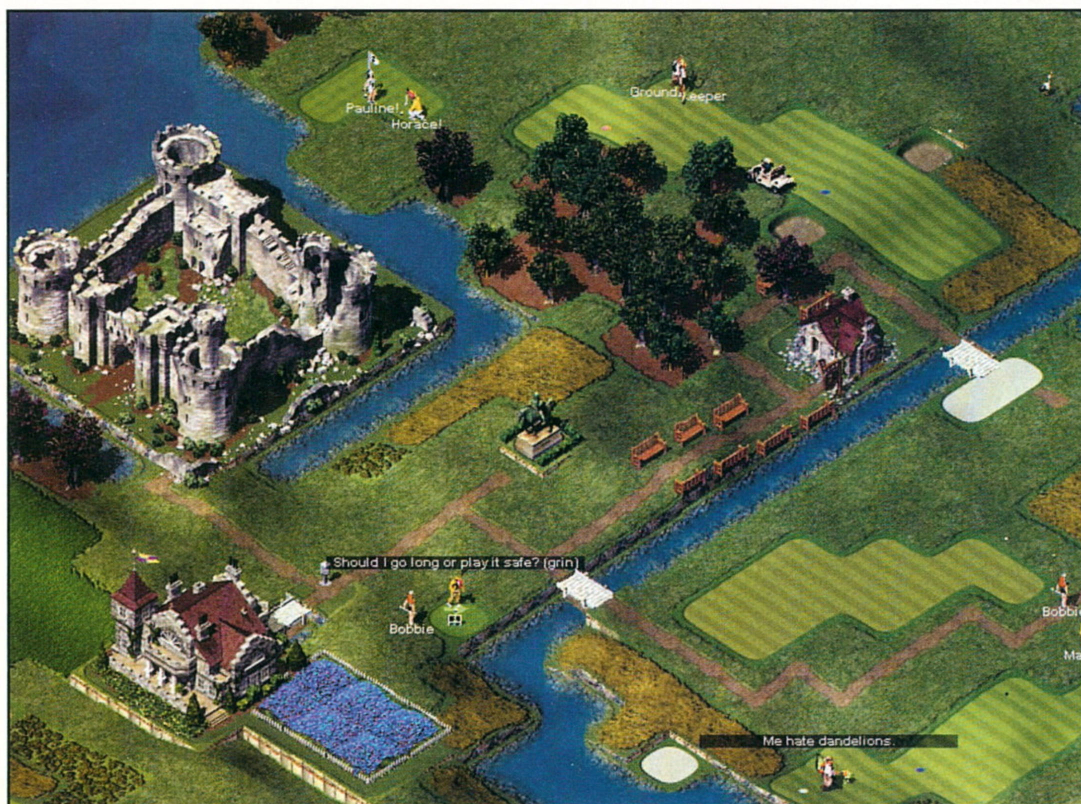
A Sim Golf meglepően jól ülteti át a golfozók karótnyelt társadalmát a számítógépre. Eleinte kicsit féltem, hiszen a golfról körülbelül annyit tudok, hogy ha vezetés közben meglátok egyet, akkor azonnal a fékbe taposok, mert biztos rendőr ül benne. Azonban ezek az aggályaim hamar eloszolottak, hiszen mindenhol egyértelmű képek segítenek az eligazodásban. Az első és legfontosabb, a „kilövőállás", az úgynevezett Tee telepítése. Ezután jöhet a „leszállópálya", vagyis a lyuk, amelyet golfnyelven Green-nek hívnak, a körülötte lévő kis zöld terület miatt. A program méri a két helyszín közti távolságot, amely később az adott lyuk besorolásánál fontos lesz (Creative, Challenge, és Easy titulusokban részesülhetnek). Ezután különféle akadályokat lehet telepíteni (homokcsapdát, fákat, bokrokat, kispatakot, stb.) A megfelelő arányban eltalált akadályok esetén a lyukat megjátszó látogatók



Egy hang a másik oldalról



Mielőtt elfogultsággal vádolnának, el kell mondanom, hogy régebben én is sok hosszú éjszakát töltöttem azzal, hogy kínkeservesen összegyűjtsem a pénzt egy újabb atomerőműre, vagy kórházra, amelyet Sim-városom lakói követeltek cserébe az adójukért. Véleményem szerint valóban korszakalkotó játékról volt szó, amely egyedülállót alkotott a maga nemében. Azonban, mint megannyi más hasonló nagy slágert, a Sim City-t és programozógárdáját is utolérte a végzete. A nagy sikert megismételendő, számos bőrt húztak le arról a bizonyos szerencsétlen rókáról, azonban a róka egy idő után megköszönte a szereplést és angolosan távozott. A Sim Golf esetében ezt kifejezetten kirívónak érzem, bár megmondom a frankót, hogy már a Rollercoaster Tycoon esetében is fogtam a fejemet és találgattam, hogy vajon mi lesz a következő. Hát megkaptam a választ, bár optimistább felemmel nem egészen erre számítottam. Lelki szemeim előtt már látom a szomorú jövőt, ahol raktárosok, mozigépészek, strandkabinosok bőrébe bújva kell majd a nagyközönség, illetve a nagyfőnök igényeit kielégíteni, és szintidő alatt felpakolni a vagont, illetve előásni az ideges vendég lábszagú papucsát a kabin mélyéről. A konkurrencia pedig közben elkészíti a Hűtőszekrény Tycoon és a Theme Könyvtár nevű programokat, ahol előbbiben a családi fridzsidert kell feltöltenünk és ügyelni rá, hogy az enyhén penészedő baracklekvár mellől biztonságosabb helyre pakoljuk át a méregdrága kaviárt, utóbbiban pedig egy átlagos könyvtár izgalmas világában kell a legújabb rejtvényújságok és Burdák sorsáról döntenünk belátásunk szerint. Egy szó mint száz: szívesebben venném, ha ritkábban jönnének ki Sim játékok a jövőben, de azok fantáziadúsabbak lennének, mint a Sim Golf.









jól fogják magukat érezni, sőt a golfújság beválaszthatja „Az ország 100 legjobb lyuka” közé is – rossz aki rosszra ugyebár ☺.

Klubtagjaink kényelméről is gondoskodnunk kell, célszerű tehát padokat telepíteni, hogy a „kemény sportolás” során megfáradt játékosok kipihenhessék magukat. Számos kényelmi funkcióval járhatunk még kedvükben, mint például a büfé, gyakorlópálya, luxushotel, teniszpálya, golfkocsi-garázs, labdamosó, stb. Dísztárgyakat is beruházhatunk – a napórától a Húsvét-szigetekre jellemző kőszobrokig - ezek szintén a komfortérzetet segítik elő.

Alázatos szolgája...

A pályát természetesen karban kell tartani, erre alkalmazottakat kell felvennünk, hogy nyírják a füvet, szedjék a gyomot, köszöntsék a klubtagokat és frissítőt szolgáljanak fel nekik a pályán. Ezt a sim-emberkék hálás böffenésekkel hálálják meg, amely azonban meglehetősen zavaró tud lenni, főleg hosszú távon. A pályánkra időnként hírességek is ellátogatnak -erről a program előre figyelmeztet-, akiknek érdemes a kedvében járni, ugyanis mindenféle előnyünk származhat abból, ha a milliárdos fiatal örököse, vagy a tehetős tőzsdecápa jól szórakozik nálunk. Amennyiben elégedetten távoznak, általában egy-egy új tereptárgy birtokába jutunk, amely tovább öregbíti klubunk hírnevét. Ha pedig a városi tanács képviselőinek szerzünk egy jó délutánt, további területek vásárlására nyílik lehetőségünk – Sid Meier finom fricskája a politikusoknak.

A játék indításakor kapunk egy „saját” golfjátékost, akit időnként kihívnak a nemzetközi hírességek. Ilyenkor vele is játszanunk kell, ez azonban nem túl bonyolult, csupán a megfelelő távolságot és ütési ívet kell kiválasztanunk és biztos a siker. Létrehozhatunk további golfozókat is, akiknél meg kell adnunk, hogy a sportág egyes finomságait milyen mértékben tudták elsajátítani – X százalékpontot oszthatunk szét a különféle technikák között. Bevallom, itt egy picit gondban van a golfban kevésbé járatos ember, mivel a szakkifejezések teljesen ismeretlnül csengnek, azonban lehet pontokat áldozni a születendő játékos szerencséjére is, így azt az egekbe tornázva sikeresen veszi fel a versenyt az élmezőnnyel is.

Amennyiben már kellően felfuttattunk egy klubot, a világtérképről újabb helyszíneket választhatunk ki, ahol más terepviszonyok, tereptárgyak -amelyek persze a pályaszerkesztővel módosíthatóak - várnak minket, és sikerre éhes golfozóinkat.

Összefoglalva tehát, Sid Meier ismét egy olyan játékot tett le az asztalra, amely számos álmatlan órát fog okozni a Sim-megszállottaknak, azonban érdemes valami kellemes zenét berakni közben a hifibe, mert ezen a téren nincs igazán eleresztve a program.

Dawe

www.ea.com
Electronic Arts
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	3

✓ - kellemes grafika
- egyszerű irányítás
- jól adaptált játékmenet

✗ - kevés hangeffekt, zene
- egy játékon belül egyszerre csak egy pályát szerkeszthetünk

70

HELI HEROES

Ha leveszed a kezedet a tűzgombról, vesztettél! Körülbelül ennyiben össze is lehet foglalni mindazt, amit a shoot 'em up kategóriájú játékokról érdemes tudni. Páratlan egyszerűségük ellenére némelyik remek szórakozást nyújt. A PC piacon évek óta pangás van, ritkaságnak számítanak ezek a gyöngyszemek, de szerencsére nem mindenki feledkezett meg róluk. A Heli Heroes is ezt bizonyítja.

A Heli Heroesnak komoly háttértörténete van, dátumokkal, események taglalásával, hőseink eddigi életútját taglaló személyi aktákkal. Ezt látván a csodálkozástól nagyra nyíltak szemeim. A készítők vagy komolyan vették a játék ezen részét, vagy pedig egy súlyosan fekvő abszurd poénról van szó. Az előbbi estben ugyanis teljesen feleslegesen dolgoztatták magukat, utóbbiban pedig a nagyközönség áll értetlenül az irományok előtt. Bevallom őszintén, cseppet sem érdekel, hogy választható hőseink közül tegyük fel: Olga Ivanovna eddig hol szolgált. Az érdekel, hogy a plazmavető hány ellenséget tarol le egyszerre!

Nem kell a mellébeszélés, és ezért el is tekintenék az igencsak gyengécske fedőtörténet ismertetéséről, mely ismeretének teljes hiánya sem fog bennünket cseppet sem zavarni abban, hogy harci helikopterünket az univerzum egyik leghatékonyabb csapásmérő eszközévé fejlesztve több ezer ellenséges katonai objektumot söpörünk el a Föld színéről. Percek alatt, hehe...

Ez a Harmadik Világháború

A Heli Heroes a német illetőségű Zuxxez csapat repteréről indul pusztító újára. Olyan progik eredeztethetők tőlük, mint az Earth 2140, a hasonló nevű, de tíz évvel később játszódó folytatása, vagy a legutóbbi WWW3: Black Gold. Mindezek valós idejű, kemény háborús stratégiák, még csak nem is a rosszabbik fajtából. Mostani alkotásuk a Black Gold kissé átalakított motorját használja, értem ez alatt, hogy aki ismeri a stratégiai játékot, az rögtön otthon érzi magát a Heli Heroes látványvilágában is. Egyes verebek azt csiripelik, hogy a Black Gold programozói a stratégiai játék fejlesztése mellett szabadidejükben, maguk mulatságára alkották meg ezt a játékot, az abban fellehető alapanyagokat használva. A végeredményre rácsodálkozván döntöttek csak úgy a Zuxxesnál, hogy „akár ezt is kiadhatnánk, ha már megvan, nem?"

A shoot 'em up alapszabályait betartva eltekintettek a panorámaképeket nyújtó minden irányba forgatható kameraállásoktól: a játéktér felülről látható, és csak némileg módosítható a rálátás szöge. Már a Black Gold robbanáseffektjei sem voltak csúfak, de itt rátettek még egy lapáttal. Az eredmény megfelelő, a robbanások nem egy puritánabb diszkó vizuális látványosságát kenterbe verik (a fények és nem a hölgyek tekintetében), mindehhez kellően gyors motor járul, szóval még a szaggatástól sem kell tartani.

Nemzetbiztonsági mentőakció

A főmenüben kétfajta játéktípus közül választhatunk: „campaign", illetve a „competition" várakozik e helyen. Közös vonásuk; bármelyiket is választjuk, az hogy mindent, még egyszer le kell írnom: mindent ki kell lőni, mi helikoptereink közelébe kerül. Na jó, a tereptárgyakat nem muszáj. Különbség a két mód között, hogy kampányban a küldetések menthetők, vagyis újra játszhatóak, akár különböző nehézségi fokozatokban is. Amolyan gyakorlásféle ez a „competition" előtt. Ott ugyanis nincs mentés, és alapból a legnehezebb fokozaton vágunk neki felperzselni a fél világot. Addig kell menni, pontosabban lőni előre, amíg el nem fogy az uccsó életünk is. A végén bekerül nevünk a legőrültebb pilóták nagykönyvébe, amit akár a játék honlapjára is elküldhetünk pontszámainkkal együtt, arcoskodni a többi shoot 'em up-bolond előtt.

Isten az égben, áldom a Zuxxes nevét, hogy eszébe jutott a család többi tagja is! Hiszen nem csak egyedül lőhetünk, hanem akár ketten is, némileg osztott képernyőn, egy billentyűzetről. Párosan szép az élet, így aztán le lehet tesztelni a nagymamát, tényleg olyan jó-e, vagy csak a szája jár! Sajnos ebben az esetben adott, ki melyik helikopterrel küzd, jobboldalt az amcsik, a baloldalt természetesen az oroszok légi veszedelmét irányíthatjuk, változatni ezen csak ülőhelycserével lehet.

Ezzel már bele is keveredtünk a következő témakörbe, mégpedig hogy a favorizált géptípus e bekezdés tárgya. Ne várjunk hatalmas választékot, összesen két gép közül válogathatunk, mi mások is lennének ők, mint az Apache és a Hokum. Külalakban nem nagy az eltérés, tulajdonságaikban is csak annyi, hogy az Apache fedélzeti gépágyúja hatvan százalékkal jobb, mint a másiké, de a Hokum páncélzat tekintetében másfélszer jobb az amcsi 'kopternél. Ez leírva szép, de a játék során nem sok jelentősége lesz ezen értékeknek: nem géppuskázni fogunk, hanem legalább lézerágyúval köpjük a halált. A páncélozottság megint csak nem olyan fontos,



▲ *még élek, még élek!*



▲ *Ejnye, ezt elcseszte a tördelő*



▲ *Egyszerre ket főellenség. Nem lesz ez egy kicsit sok?*



inkább kerülgetni, mintsem begyűjteni kell a lövedékeket. A léglényegesebb különbség őszintén szólva a pilóták tulajdonságaiban mutatkozik meg. Az amcsi pilóta állandóan hülyeségeket rikoltozik, a fentebb említett Olga meg folyamatosan siránkozik, hogy így meg úgy fokozódik a nemzetközi helyzet. Kábé ennyi az eltérés.

Ragaszd le a tűzgombot!

Ami könnyen megy, mert a jobboldali „Ctrl" pont lefogható egy darabka celluxszal. Sajna mindenképpen ez lesz a gépágyút kezelő gomb, a kétjátékos mód miatt a billentyűzetkiosztás némileg kötött. A küldetések elején megjelenő eligazító szöveg elnyomása után – melyet teljes mértékben felesleges elolvasni, sőt megkockáztatom, a Heli Heroes magának az olvasásnak a tudományát sem igényli – már indul is a cséphadaró. Csak előrefele haladhatunk, ennek sebességét valamelyest kontrollálhatjuk elhelyezkedésünkkel: ha előrerepülünk a képernyő közepéig, jóval gyorsabban haladunk a pályán. Ezt nem ajánlanám, mert így előfordulhat, hogy nem lövünk ki minden ellenséget. Mi pedig ezért játszunk nemde? Hogy hírmondó se maradjon! ☺

Az alattunk, előttünk, mellettünk kipukkadó ellenfelekből számos jótékony táp emelkedik a magasba, van nekünk pajzsunk, életerőnk, üzemanyagunk, melyeket a felszedett cuccok segítségével növelhetünk csakúgy, mint fegyverarzenálunkat. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere – az utolérhetetlen kedvenc a felettébb ritka atomrakéta – és mind arra várnak, hogy széttrancsírozzák az ellenünk áskálódókat.

Sokkal jobb is lehetett volna

A Heli Heroes durva, mészárolós játék, abból a fajtából, aminek ha a hangerejét egy kicsit feljebb tekerjük, a hanghatásokra pavlovi kutyaként reagáló szomszédok rögtön a légópincébe iparkodnak, gondolván, nyakukon az invázió. Teljes agyhalál, de éppen ezért jó, nem kell mást tenni, csak lőni a megfelelő időben – ez itt azt jelenti, hogy állandóan – majd gyönyörködni az eredményben.

Mindazonáltal lehetett volna sokkal szórakoztatóbb játékot fabrikálni a Heli Heroesból. Túl kevés fajta fegyver található benne, a pályák a tizenötödik után már tényleg unalmassá válnak, a főellenségek sem rejtenek meglepetéseket, legyőzésük csak a rendelkezésünkre álló muníciótól függ. Nem kell „lebontani" őket, nincsenek speckó trükkök, amit be kell vetni ellenük. Az utolsó, de legnagyobb hátránya a Heli Heroes rendkívül rövid játékideje. A rendelkezésünkre álló húsz küldetést még a kezdők is végignyomják egy-két óra alatt. A játékkal jót szórakoztam – felemelő az az érzés, amikor az ember nem hallja saját üvöltését az állandó fegyverropogásban – aki teheti, próbálja ki, de egyszerűen nem ér annyit, hogy leemeljük a boltok polcairól, sőt netalántán még fizessünk is érte.

Balage

www.realitypump.com

Zuxxez / Reality Pump
PII 300., 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	7

✓ - ritkaság
- egyedülálló stratégiai lehetőségek
- megnyugtat

✗ - rövid
- kevés fegyvertípus
- semmi meglepetés

75

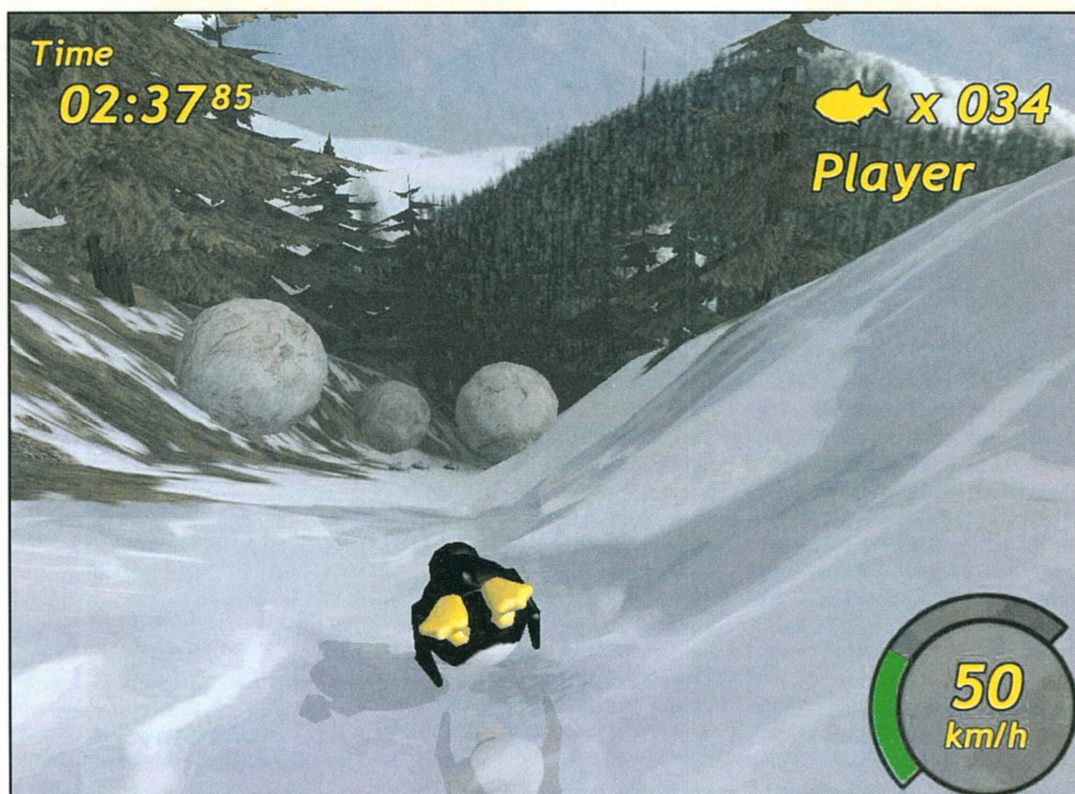
TUX RACER

Hitted volna, hogy a Linux pingvin egyszer legyőzi Bill Gates világát? Még nem világos? Sebaj!

Talán furcsa egy leírást azzal kezdeni, hogy genyázunk, de hát vannak dolgok, melyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Például az a tény, hogy a Linux pingvin maga alá gyűrte a Windows-t, szerintem pont ilyen. A történet inkább csak muris, mint lényeges, de amikor szerkesztőségünkben landolt a kétes hírértékű Tux Racer, bizony jómagam megszenvedtem az installálásával. Kerek fél óra és négy totális lefagyás után sikerült olyan dührohamot kapnom, amelyet egy embergyűlölő, mazochista szocio- és pszichopata is megirigyelhetett volna. Kénytelen voltam zokogva nyugtázni, hogy a Linux keményebb dió (poénból kipróbáltam egy Linux őrült haverom gépén is a dolgot, és ott elsőre hasított a kis aranyos – hát bizony a protekció, kérem szépen!), de végül is sikerrel jártam, és ami még ennél is érdekesebb, élveztem is ezt a furcsa kis játékot.

Állati vonzerő

Amikor először hallottam, hogy a Sunspire Studios a közkedvelt Tux-ot, a Linuxosok bálványát akarja megszemélyesíteni egy versenyjátékban, bizony elkerekedett a szemem. Aztán persze röhögtem egy egészségeset, hogy: „Ja, persze, a Microsoft meg majd előjön egy Silent Bill nevű horrorjátékkal, ahol mutáns pingvinek érkeznek egy másik dimenzióból, hogy minden számítógépet formattáljanak!". Amikor pedig elém tették a Tux Racert, kissé elbizonytalanodtam, és félni kezdtem. Elvégre elég furcsa ötlet a huszonegyedik században Linux pingvines racing játékot kreálni, utoljára ilyet még a Sega Sonic, vagy a Sony Crash Bandicoot idejében láttam. Mégsem mondhatom, hogy az elképzelés eleve elvérzett, mert a Sunspire Studios nem akart világtörténelmi alkotást nyújtani, csupán kedveskedni próbált a fiatalabb korosztálynak a sok állat lövöldözős és horror játék mellett. A Linux meg már csak hab a tortán, két-







A lesiklás új bajnokai

Sajnos csupán négy szereplő áll rendelkezésünkre a mókás versenyzéshez a Tux Racer menüjében, de ezek a kétségtelenül kedves állatkák igazán feldobják a játékot, és végre nem híres sportolók, vagy vagány „deszkás-graffitis-rappelős" csávók segítségével igyekeznek eladni a programot. A négy állat hasonló adottságokkal rendelkezik (tehát bármely karakterrel azonos esélyeink vannak a verseny végkimenetelét illetően), mégis apró különbségekkel választhatóak külön, mert mindegyiknek megvan a maga erőssége, de hiányossága egyiknek sincs. Ez valahol elismerésre méltó, legalább a fiatalabb nemzedék nem azonosul a mára már bevett sztereotípiával, miszerint csak bizonyos karakterekből lehetnek hősök, míg mások eleve veszteseknek születtek. A Tux Racer tehát a tolerancia és az egyenlőség játéka, ha feltétlenül szociális ideológiát akarnék belemagyarázni a dologba. De inkább nézzük a szereplőket!



TUX – A sokat emlegetett Linuxos pingvin, aki szinte mindenben nagyon ott van, remekül csúszik, egy kicsit repülni is tud, és aranyos mutatványokat mutat be, ha a levegőben kicsit megtáncoltatjuk. Nem csoda, hogy ő a favorit, elvégre egy operációs rendszer példaképe legyen kemény legény, különben a Gates kommandó könnyen levadászhatja.



BORIS – Boris, a jegesmedve véleményem szerint a legaranyosabb szereplő, ő az egyetlen, aki nem hason csúszva versenyez, hanem egy idétlen gumiabroncsban ül, és irgalmatlan mancsaival hajtja magát előre, hogy felzabálja az összes halat a pályán. Ha a levegőbe emelkedik, akkor a felspécizett abroncs kitárja szárnyait, és egy kis propeller segítségével röpteti a böllér nagy macit a cél felé. Aranyos.



SAMUEL – A fóka elengedhetetlen kelléke a sarkvidéki hangulatnak, valószínűleg így született Samuel is, aki gyors, mint a veszedelem (biztos ő is a halszagra bukik), de sajnos kissé nehezen irányítható. Kevéske gyakorlás után azonban vele lehet a legjobb részidőket futni a pályákon, ezért érdemes küzdeni, még akkor is, ha esetleg felszalad a pumpa az első próbálkozások után.



NEVA – Ez már amolyan régi Walt Disney szokás, hogy minden rajzfilmhős mellé kell egy nőstény is a fajtájából, nehogy magányos legyen szegény a filmvásznon, és a forgatás után a mellékhelységben matyizzon. Neva, a női pingvin kb. annyira eredeti, mint az utángyártott női karakterek általában, de azért vele is mehetünk néhány kört, mert a lobogó masni a pingvin fején mindenért kárpótol. Szerintem ezzel Tux barátunk is így van...

ségtelenül remek PR fogás. Persze azt azért nem merték bevállalni a srácok, hogy csak és kizárólag az új rendszerben fusson a játék, így hát szinte az összes Windows is elindítja a Tux Racert, bár én jól megizzadtam vele, de ez biztos csak véletlen (mint ahogy az is, amikor Bill Gates legújabb operációs rendszere és mosolya is megfagyott azon a híres Windows sajtótájékoztatón). De ne lovagoljunk ezen tovább, elvégre ez csak egy ártatlan játék, pingvinekkel, fókákkal és jegesmedvékkel, így most erről kell szót ejtenünk a továbbiakban, ha tetszik, ha nem.

Tux és a kartel

Ha azt mondanám, hogy egy állatos snowboard játékkal van dolga a tisztelt publikumnak, nem is járnék messze a valóságtól. A Tux Racer alapja ugyanis egy 3D-s verseny a havas hegytetők vidékein, ahol kedves kis állatkáink hason csúszva kergetik egymást és kék heringeket szednek össze, ezzel növelve pontjaikat. Első hallásra ez kissé debilnek hangzik, és biztosíthatom a Kedves Olvasót, hogy tényleg csak és kizárólag erről van szó. Ennek ellenére mégis azt kell mondanom, hogy rég szórakoztam ilyen jól az utóbbi időkben, ugyanis ez az egyszerűség, céltalan szépség és kellemes hangulat önfeledt szórakozást biztosított arra a néhány órára, amíg a Linuxos pingvinnel csúszdáztam téli tájakon. A játék nem is kíván ennél többet nyújtani, ezt már a menüből is észrevehetjük, ugyanis csak gyakorlás, egyéni verseny (szépen szólva Time Trial) vagy páros bajnokság áll rendelkezésünkre, ez utóbbi osztott képernyőn, vagy a gép ellen. Kicsit úgy éreztem magam, mintha ismét a kilencvenes évek közepén lennénk, de mivel a remek grafika, a szédítő gyorsaság (mindez nem egetverő gépigénnyel karöltve) és a jópofa atmoszféra azonnal ütött, el is felejtettem azt a tényt, hogy a Tux Racer még nosztalgiajátéknak is gyengus. Ha egy négyéves gyermek leül a gép elé, ugyanúgy tudja élvezni ezt a játékot, mint huszonéves jómagam, és persze lehet, hogy velem van a baj, de az vesse rám az első követ, aki nem nosztalgiázik az egyszerű C-64-es játékok után. Mert bizony a pingvinverseny értelmi szintje bizony olyan, mint annak idején a Lazy Jones IQ igénye volt, de ez mégsem zavart senkit akkor, és nem zavart engem most sem. Még el is röhögtem magam, ahogy a jegesmedve gumiabroncsban ülve zúzta a jeget a hegytetőn, vagy ahogy a náthás fóka sálban nyomta a műlesiklást az erdős vonulatokon. A játékmenet pedig elég gyors ahhoz, hogy idővel ne csak röhögjünk, hanem reflexeinket is használjuk, mert nehéz fokozaton bizony keményebb feladat az állatsiklás, mint azt az egyszerű városi ember sejtené. Tux és haverjai viszont nagyon aranyosak, végre egy kis kreativitás is szorult a Sunspire Studios alkotógárdájába. Persze a Disney Racing, vagy az egyéb mesehősökkel tarkított versenyjátékok rajongói visszavághatnak azzal, hogy ez a program semmivel sem nyújt többet elődeinél, és ebben teljesen igazuk is lenne. De itt legalább eredeti karakterek állnak a startvonalhoz, és még az is lehet – mivel annyira el lettek találva -, hogy még viszontlátjuk őket egy másik játékban.



Dehátazértmégis...

Ha az ember két lábbal a földön áll, s nem adja át magát gyermekded örömöknek, mint ahogy azt én most tettem, akkor sajnos azt is le kell írni, hogy a Tux Racer elég gagyi a mai piac szintjét tekintve. Jómagam is inkább a merészséget és az ötletességet díjazom, de a nagyon igényeseket egyenesen eltiltom ettől az alkotástól. Igazából a Linux pingvin a gyermekeknek szerepel most, és talán egy-két vidám ember még elszórakoztatja magát vele, ez így is van rendjén. Egy valamit azonban fontos kikötnöm! A zenét feltétlenül kapcsoljuk ki, mert idegesítő, borzalmas, trágya, és hosszútávon potenciazavart okozhat. Még gyerekeknél is. Amúgy éljenek az ötletes játékok, a pingvinek és az abroncsban trónoló orosz jegesmedvék. Hát, ennyi!

HP









www.tuxracer.com

Sunspire Studios
P233, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	5

✓ - könnyen kezelhető, gyors és élvezetes játék
- egy pingvin mind felett
- remek grafika

✗ - idegtépő zene, semmi változatosság
- túl gyerekes játékmenet

79

DESTROYER COMMAND

Annyi fullasztó élmény után vége a bújócskának és irány a felszín. A tengeralattjárók nyomasztó belsejéből költözzünk át a számukra legkellemetlenebb ellenség fedélzetére, az oly nagy szeretettel rájuk vadászó rombolóéra. A Silent Hunter 2 testvérjátéka, a Destroyer Command vízfelszíni harcokat ígér...

Nem is olyan régen a periszkópon keresztül izgatottan kémleltük az előttünk fodrozódó tengert és a célkereszt közepén lomhán hánykolódó ellenséges hajót. A legénység lélegzetvisszafojtva számolta a másodperceket, mi pedig nagyot sóhajtva, enyhén remegő kézzel mutattunk okést, mikor a távoli hajót semmiből termett szökőár temette maga alá és hangzott el a várva várt germán akcentusos mondat: Torpedo impact! Igaz nem sokszor élhettük át az ehhez hasonló helyzeteket. Sokkal gyakoribb volt a tengerfenéken kushadás kikapcsolt motorokkal, hallgatva a távoli bálnák énekét... a ropogó eresztékekét, a felettünk körözö rombolók motorjainak baljóslatú kerepelését és a rettenetes, körülöttünk robbanó mélységi bombák robajait. A vadászból lett üldözött szánandó helyzete. Be jó is volt – túlélni. Hányszor is kívántuk, hogy bárcsak fordított lenne a helyzet ezekben az esetekben. Így legyen.

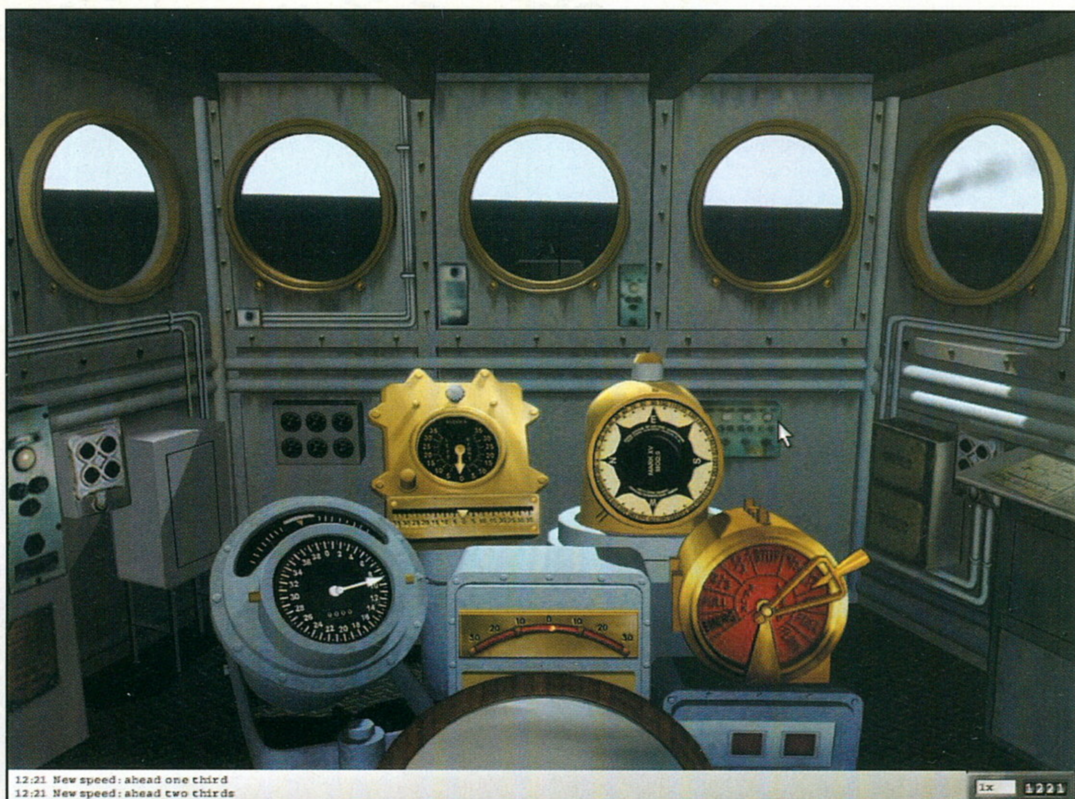
Mindkettő menő

A szóban forgó játék a második világháború tengeri csatározásait felelevenítő szimulátor. Azon belül is egy kivételezett hajótípus, a gyors és hatékony pusztításra kifejlesztett rombolók szimulátora. Önmagában nem lenne nagy durranás, mert vannak szebb és kidolgozottabb játékok nála, mégis van egy olyan ütőkártyája, mely birtokában nyerő lehet.

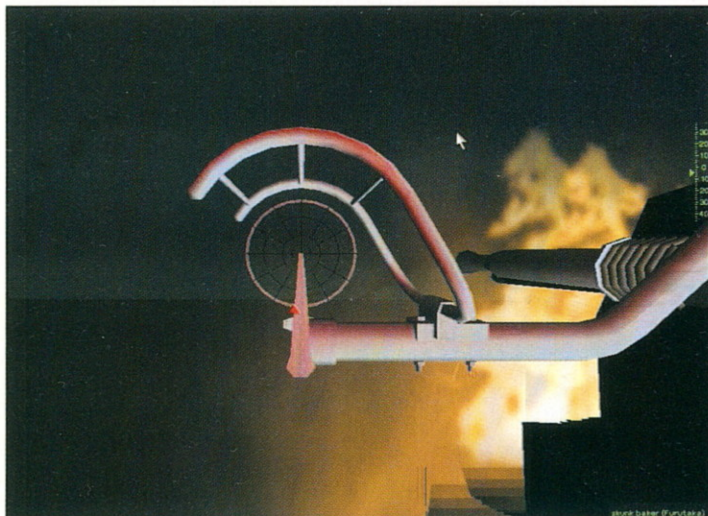
A program kiadója által pár hónapja megjelentetett Silent Hunter 2 tengeralattjáró-szimulátorból hiányzott a többjátékos lehetőség. Az amúgy általam – teljesen jogosan – dicsért progi ezzel a hiányosságával sokak számára kimerítette az elégtelen fogalmát. A Destroyer Command viszont nemcsak, hogy alapból rendelkezik a multiplayer menüvel, de megszünteti az előbbi játék efféle hiányosságait is. Vagyis a gyengébbek kedvéért még egyszer összefoglalom: DC ellen DC, DC ellen SH2, SH2 ellen SH2 lehetséges, de akkor és csak akkor, ha birtokunkban van mindkét játék. Az előbbi mondat úgy hangzik, mint egy matematikai tétel, de csak hangzik. Mert a matekhoz hülye vagyok, de szeretek mellébeszélni és ez fordítva is igaz.

Poszeidón pisze orra

Mielőtt belevágnánk hajónk orrával a langymeleg tenger árjába, játsszuk végig a Silent Hunter második részét. Ha ezzel megvolnánk, tájékozódjunk rendszergazdánktól, milyen operációs rendszer uralkodik gépünk felett. Engem ugyanis első olvasatra kissé riasztó figyelmeztető üzenet fogadott a telepítés után: a program nem támogatja az NT, a Win 2000 és az XP rendszereket. Na ne má'! Hát ezé' a *>#*&-ért adtam ki ennyi pénzt? Nyugi. A program menni fog. Egyedül az extrák között nézelődve, mikor is egy virtuális hajó belsejében nézelődhetnénk, ad egy jókora hibaüzenetet, de az nem befolyá-



▲ *Ezt egy kicsit jobbra, azt egy kicsit balra, azt meg erőssen föl*



▲ *Csak hogy jobban lássunk!*



▲ *pont a lényeg fáradt el.*



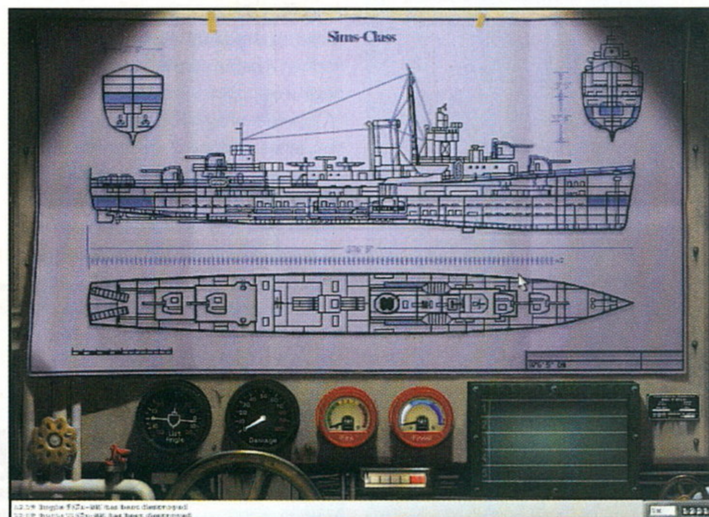




Medal of Honor



Ez a kitüntetés a második világháború legmagasabb érdemrendje volt. Első alkalommal 1861-ben adták tengerészeknek, vitézségét és rettenthetetlenségért, akár az önfeláldozással is járó parancsteljesítésért. A tengerészet lehető legmagasabb elismerése volt. Formáját négyszer változtatták, jelenleg is érvényes arculatát 1942-ben kapta.



solja a tényleges játékmenetet. Ja, és telepítsük nyugodtan a teljes játékot, a fülszöveg, hogy ilyen esetekben is kell indításhoz a játék CD-je, merő blabla.

A csúnya, de annál hangulatosabb bevezető mozi után – állítom, hogy a filmecskénél sokkal szebb a tényleges játék – uccu neki az oktatópályáknak. Ez szükséges és hasznos időtöltés a tényleges játék előtt, mert bármennyire is hasonlítson e program a SH2-re, van néhány fontos tanulnivaló. Mindebben segítségünkre lehet a játék kézikönyve, melyet most igen dicséretesen nem felejtettek el elhelyezni a Destroyer Commandot tartalmazó cédén is. De még jobb ötlet végigolvasni ezt az írást, mert itt úgyis minden érdekességről szólunk majd.

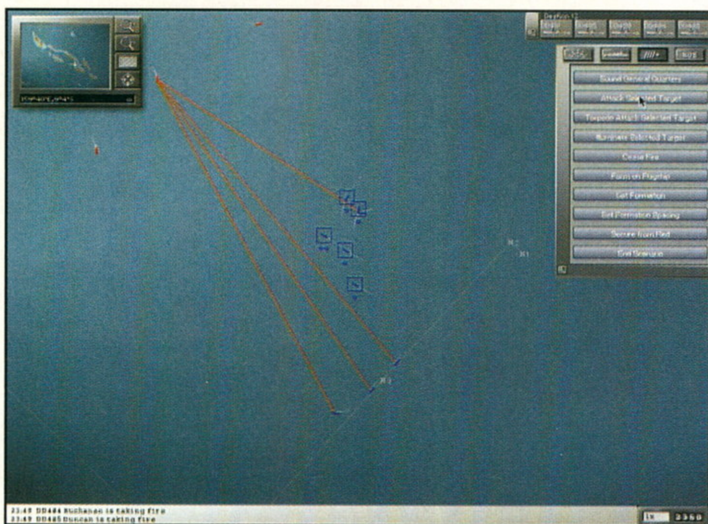
Ha egyedül akarjuk megtisztítani a tengereket minden ellenséges járműtől, legyen az víz alatti, víz felszíni, netán légi, a játék rengeteg remek pályát tár elénk. Mind közül a kampánymód a legteljesebb és legizgalmasabb. Itt azon kívül, hogy ne hagyjuk elsüllyeszteni magunkat, még egy dologra hívnám fel a figyelmet. A kezdet kezdetén beállíthatjuk a teljes kampány, de nem az egyes küldetések nehézségi fokozatát, tehát a későbbiekben nem változtathatunk, csak ha újat kezdünk. A nehézségi fokozatok több részből állnak, így például a végtelen lőszer, a torpedókkal kapcsolatos problémák, a reális látásviszonyok és még sorolhatnám, de kardinális fontosságú a lehetőségek listájának közepén megbúvó sebezhetetlenség. E sorok írójának első alkalommal ennek az opciónak a kikapcsolása elkerülte a figyelmét, így amikor az első alattomos torpedó becsapódott a hajóba és mégsem rohangáltak lángoló emberek a tatfedélzeten, meg nem kezdték el sorolni az altisztek a tönkrement műszereket, és nem lépett hozzám a helyettesem a következő mondattal: „Uram, parancsolja a tutaját?" kezdtem gyanút fogni, hogy Poszeidón pisze orrlukába fúródott a torpi, nem pedig a hajótestbe. Az ízlésünknek megfelelően összeállított kihívási szint után eldönthetjük, merre teremtsünk rendet.

Egyéb küldetésekben az Atlanti-óceánon németekkel, a Csendes-óceánon japánokkal, a Földközi-tengeren német és olasz ellenségekkel találkozhatunk, de multiban akár a szomszéd sráccal is. Lehetőségünk van több hajóból álló konvoj vezetésére. A „division" jelző négy hajóra, a „squadron" hatra vonatkozik. Több hajó, ergó nagyobb, lényegesen nagyobb tűzerőt tudunk kiállítani, de ez természetesen az ellenfelek növekvő számában is megmutatkozik. Az alánk beosztott hajók irányítására felesleges kitérni, egy egyszerű, jól kezelhető menüsorban a legkülönbözőbb parancsokat adhatjuk ki nekik, mit követnek is azon nyomban. Ezeken kívül számos opció fellelhető, illetve az editorban – mert már ilyen is van az SH2-hoz képest – beállítható minden, az általunk használt romboló típusától az időjárási viszonyokon keresztül a várható ellenséges csapatokig. Első olvasatra ez talán riasztóan sok lehetőségnek tűnik, de az egyes küldetések ismertetését átfutva – mely szépen tagolt és összeszedett – minden könnyen értelmezhető.

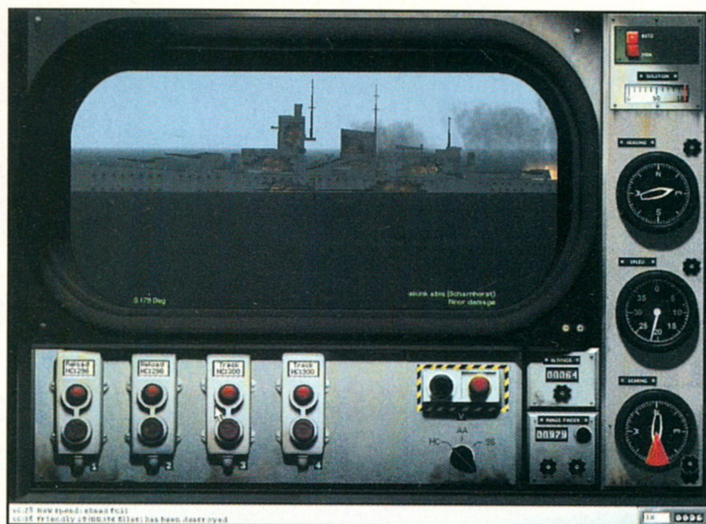
Kormányos, jobbra el!

A játék irányítása nagy vonalakban megegyezik a Silent Hunter 2 főbb jellemzőivel, ezért nem térnék ki az alapokra, ez olvasható abban a cikkben. Érdeklődésünket fordítsuk inkább az eltérésekre, különösen a fegyverzet terén. Jó mókának ígérkezik.

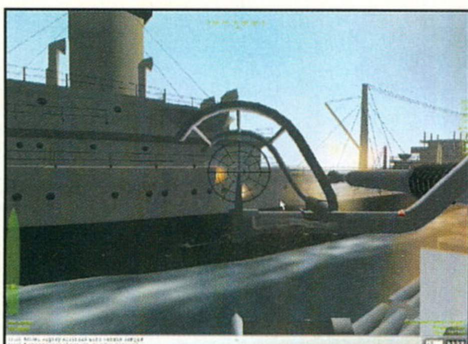
A tucatnyi funkcióbillentyű segítségével lavírozhatunk ide-oda a hajó fedélzetén, illetve belsejében, sőt lényeges „szobákat" rejtenek a Scroll Lock, Home, Pause gombok is. Szerencsére nem kell minden helyszínt hosszasan tanulmányoznunk, mert sok az átfedés és nagy segítségünkre lehet a fontosabb helyeken előreugró oldalsó ablakok, melyekből könnyen és gyorsan irányíthatjuk a hajónkat. Számos pályát sikeresen teljesítettem úgy, hogy bizonyos helyeket egyszer sem kerestem fel, így fennáll az az igazság, hogy az irányítás terén mindent lehet, de kevés a kötelező. Ez dicséretes, a játékélményt nem teszi tönkre a folyamatos billentyű-zongorázás és menüvadászat. További segítség, hogy a romboló

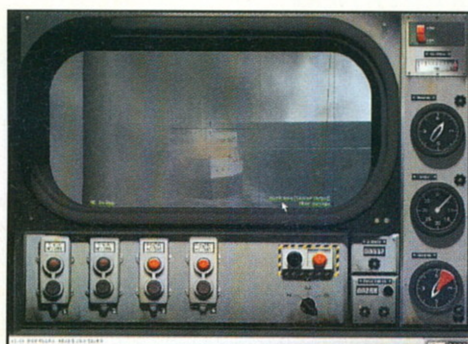


▲ *Kevésbé látványos, de sokatmondó ez a csatajelenet*



▲ *Kopottas harci veterán... már nem sokáig*



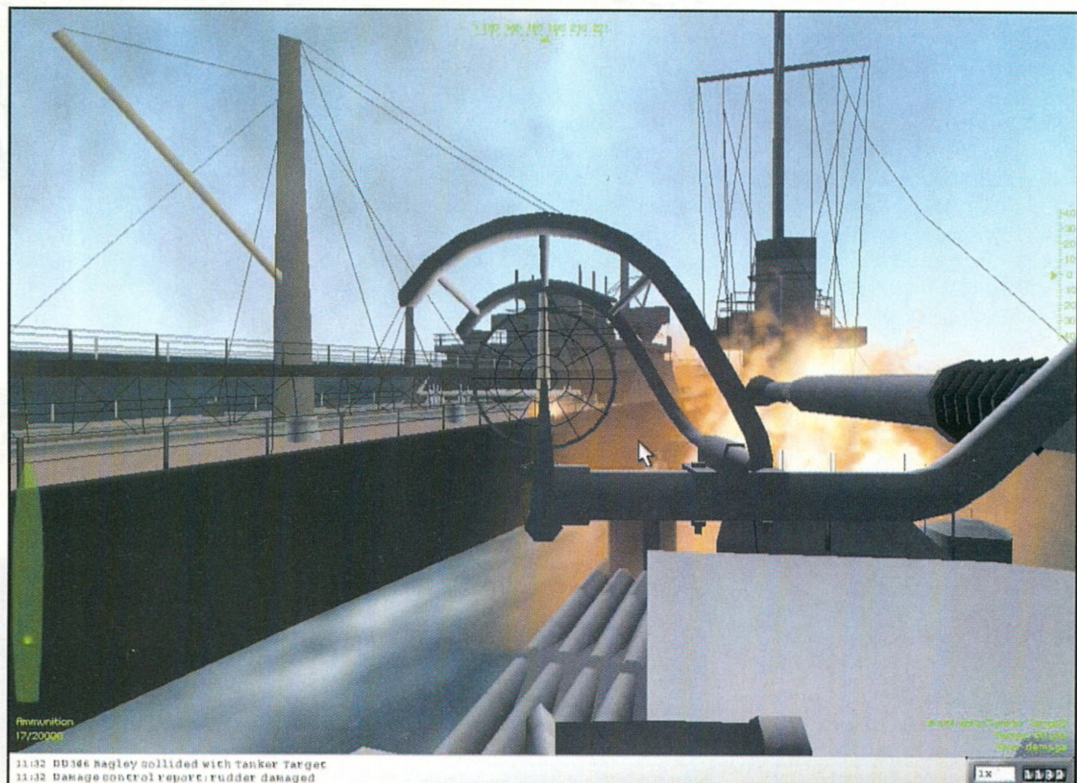




fedélzetén található összes műszer és szerkezet az optimális beállítást használja, ezek babrálása csak a profiknak és a kísérletezőknek ajánlott. Részletezzük a legérdekesebb szobák használatát.

Fő fegyverterem. A rombolók típusától függően három, vagy akár öt darab, egyenként öt hüvelykes – egy hüvelyk nagyjából két és fél centi – fedélzeti ágyú található. A fő fegyverteremben ezeknek a lövegeknek a működtetését irányíthatjuk. Sűrű pislogások közepette kémleljük erősen az ablakunkat, és ha egy ellenséges vízi jármű tűnne fel, startoljunk rá. Ez viszonylag könnyedén megy, mert az automatikus célra tartót bekapcsolva permanens rálátást biztosítunk magunknak – és az ágyúk csövének. Kéjelgés céljából még rá is közelíthetünk az áldozatra. Némi pozícionálás után, mely során a célpont értékei leolvashatók, a lövegek felkészülnek a tüzelésre, végül kedvenc piros lámpánk kigyullad. Az adatok közül legfontosabb a távolságmérő, mely szerint a száz egységen belüli ellenfél szinte biztos találatot jelent. Ezek után nincs is más dolgunk, mint rátenyerelni a tűzgombra. Ideális esetben a fazonigazítás pillanatokon elül láthatóvá válik a targeten, de van még egy-két apróság, amivel még több borsot törhetünk az ellenfél orra alá. A lőszer típusa háromféle lehet, a HC jelű lőszer nagy robbanóerejű – földi és vízfelszíni célpontok ellen használatos. Az AA jelzés a repülőgépek ellen használatos töltényeket takarja, az SS használata során pedig minden reményünk ellenére nem a speciálisan képzett német katonákat lőjük ki az ágyúcsőből, csupán fényt varázsolunk az éjszakai csataterekre. Ha már a látásviszonyoknál tartunk, akkor az F9 gombra beugró lövegtorony említésre méltó, ez a radarral felszerelt részleg akár ködben – netán sűrű fekete füstben – segíti a célpontra tartást.

A légvédelmi ágyúk. Bizony ám, több is van, lehet rendesen kerepelni velük. A SH2-ben ritkán és spórolósan használhattuk a gépágyút, itt annál több szükségünk lesz rá. Frankó, nehéz fegyverek ezek, melyek nem csak a nagy magasságokból bombázó gépeket hivatottak leszedni, de a még kellemetlenebb kamikaze akciókat végrehajtó repülők megfékezésére is kellenek. Ha az ellenséges repülőgépek lőtávolon belül érnek, a legénység azonnal elfoglalja kijelölt helyét, és tüzet nyit, de mi is beugorhatunk egy-egy elhárító üteg mögé. Választhatunk a kisebbik, kétcsövű húszmilliméteres, vagy a nagyobbik két – némelyik hajón négy! – csövű negyvenmilliméteres rettenet közül. Az ütegek irányítására az egeret használjuk, másképpen esélyünk sincs, a célzásnál pedig néhány realisztikus tényezőt kell figyelembe venni. Ilyen például, hogy a lövedékekre hat a gravitáció, vagyis valamennyivel a cél fölé kell lőni. Szintén vegyük számításba, hogy a repcsik nagyon gyorsak – ezt számtalanszor tapasztalni fogjuk – így egy picit még eléjük is kell lőni, segítségünk lehet a nyomkövető lövedék... vagy a hosszú füstcsík eleje. A játék hangulatára jellemző, hogy amikor konvojomat az első, német vadászbombázókból álló táma-



Főzzünk halat!

A mélységi bombák vékony lemezfalú konténerek nagymennyiségû TNT-vel feltöltve. Céljuk, hogy egy előre meghatározott mélységben felrobbanjanak. Ilyen fegyvereket az első világháború második évében vetettek be először angol hadihajók német tengeralattjárók ellen. Akkor még nem tudták megmérni a tengeralattjárók tényleges mélységét, és inkább a felrobbanó töltet által keltett lökéshullámok roncsoló erejében bíztak, mintsem a célpont telibe találásában. A bombákat silókról, vagy különleges kilövőállásokról juttatták a vízbe. A kilövőállásoknak két típusa volt használatban, szemléletesen „Y” és „K” típusúaknak hívták őket. A „K” jelűek a hajó oldalától negyven méterre tudták „dobni” a tölteteket, így viszonylag nagy területet tudtak ellenőrzés alatt tartani. A kilövőállások utántöltése kettő-négy percet vett igénybe a legtöbb hajón a legénység profizmosától, vagy inkább eltökéltségétől függően. A késlekedés sok esetben döntő fontosságú lehetett, de nem mindenki mert több száz kilónyi dinamitot sietősen rakodni...

A Mark 7 típusjelű, majd' háromszáz kilós töltet a második világháború kezdetén a legelterjedtebb merülőbomba volt. Előzetes számítások szerint a Mark 7 harminc méternyire a célponttól jelentős károkat okozott, hat méteren belül pedig végzetes volt a tengeralattjáróra. A tapasztalatok szerint ezek a számítások optimisták voltak. (Ne feledjük, hogy a tengeralattjáróknak rendkívül erős szerkezetük volt, hogy kibírják az esetenként több száz méteres mélységbe merülést.) A háború során több más típusú bombát is kifejlesztettek (a legelterjedtebb a Mark 9-es lett), melyek a TNT helyett erősebb robbanószerekkel voltak megtömve, de kisebb súllyal, és nagyobb merülési sebességgel rendelkeztek.

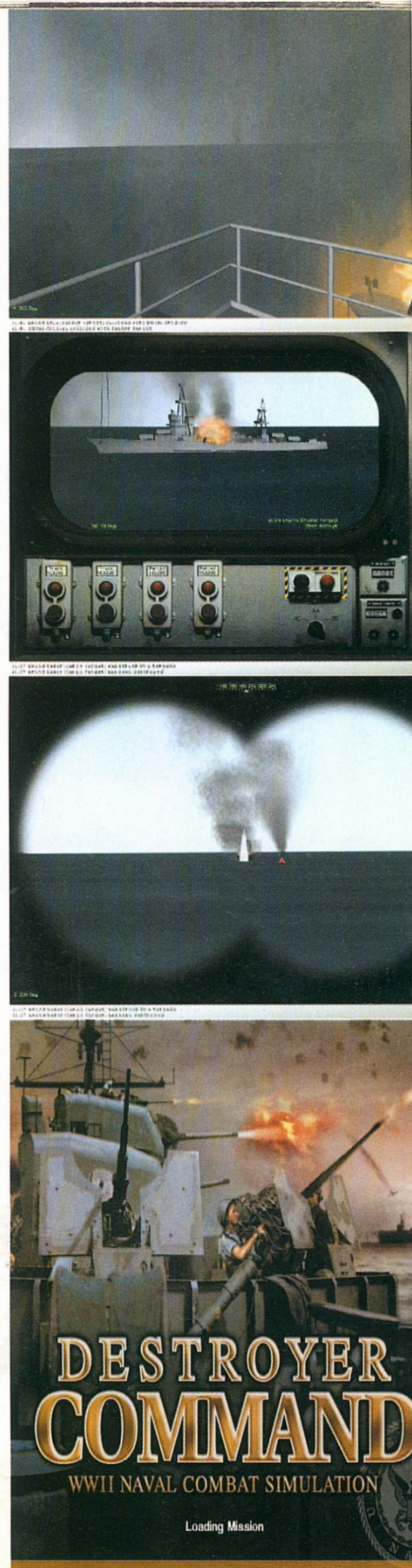


dás érte, leesett az állam a látványtól. Ha nem is Pearl Harbour bombázásának képei elevenedtek meg, a Destroyer Commandnak nincs oka szégyenkezésre. A repülőknek van merszük alig pár méterrel a vízfelszín felett két romboló között repkedni, a becsapódó bombáktól hatalmas fodrokat vet a tenger, a számtalan helyről tüzelő gépágyúk zaja őrült kakofóniát eredményez, melyet egy-egy, a hajótestekbe robbanó töltet nehéz robaja harsog túl, arról nem is beszélve micsoda látvány látni a szikrázva égő pörgő-forgó gépeket tengerbe zuhanni...

Torpedók használata is lehetséges – tudniillik a rombolókra szinte minden elképzelhető fegyvernemből pakoltak. A torpedóvetők a hajófedélzeten helyezkednek el, degenerált katyusafélének képzelhetők el, és rettentő mennyiségben, akár egyszerre hat lövedéket is elereszthetünk velük. A célzás alapvető feltétele, hogy a hajónk orra a célpont felé mutasson, de számos manuális beállítás után elérhetjük, hogy soha ne találjanak célba... Rombolóerejük félelmetes, csak nagyobb célpontok ellen érdemes használni őket, és jó messziről.

Jó sok nekünk címzett torpi is fog vadászni ránk, egyetlen esélyünk a távolság. Irányváltozatásra ne nagyon törekedjünk, sokkal hatásosabb a sebesség drasztikus változtatása – és az imádkozás...

Mélyvízi bombák. A „print screen” gomb alatt rejtőző rendkívül csúnya menüben viszonylag sok időt fogunk időzni, ha tengeralattjáróval akasztjuk össze a szigonyunkat. A rémisztően egyszerű grafikai megvalósítás ellenére a folyamatos izgalmakat ígérő vadászat feledteti a kellemetlenségeket. Ha sikerült megtalálnunk a célpontot, manőverezzünk fölé – még jobb megoldás rá, hiszen oly kellemetlen, ha leszakítják az ember periszkópját – és hajigáljuk a bombákat. Fontos állandóan információt szerezni a célpont mélységéről, és várható irányváltozatásairól. Szemmel tartván az alattunk úszkálót mindig állítsuk be a bombák robbanási mélységét. Fontos, hogy ne szegje kedvünket a sikertelen találat. Ehhez valami irdatlan mák szükséges, a merülőbombák elsődleges feladata, hogy nagy mélységben tartsák az ellenséget. Sokszor elég ennyi is a küldetések sikeréhez, – például egy konvoj biztonságos vizekre juttatásánál – arról nem is beszélve, hogy ugyan mennyi ideig bírja egy konzervdoboz a tengerfenékhez közel? Mennyi levegőjük van a lentieknek, van-e elég erő a generátorokban, hogy feljebb tornásszák a hajótestet? Sokszor az idő hozza meg számunkra a győzelmet...



Nem olyan „mélyen szántó”

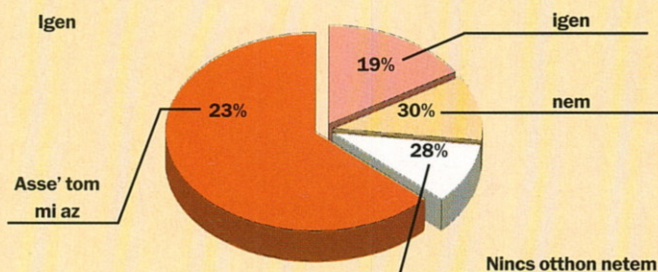
A DC jó játék, azért pedig, hogy a SH2-t is beléptette a hálózatos játékok klubjába hatalmas piros pontot érdemel. A magam részéről mégis jobban favorizálom a tenger alattiak küzdelmét, annak minden izzadtságszagú küszködésével, de utolérhetetlen hangulatával egyetemben. A rombolóval folytatott küzdelem az előbbi csendes vadászatához képest néhol márm már esztelen mészárlás a bevethető óriási tűzerő miatt. Pár hajóból álló flották egész konvojokat képesek rövid idő alatt a víz alá küldeni – helyenként agyaggalamb-lövészetre emlékeztető kivégzésekkel. Mindenesetre a többjátékos mód számos érdekes helyzetet és játékélményt okozhat, alig várom, hogy idővel elmerüljek benne...

Balagee

Vélemények a világhálóról



Játszol majd a Destroyer Command többjátékos részével?



forrás: www.576.hu

www.ubi.com

Zuxxez / Reality Pump
P266, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ – ritka fajta
– egyedi többjátékos lehetőségek
– komoly történeti háttér

✗ – kevésbé izgalmas
– a térképek kidolgozása lehetne igényesebb

80

WARBIRDS EXTREME

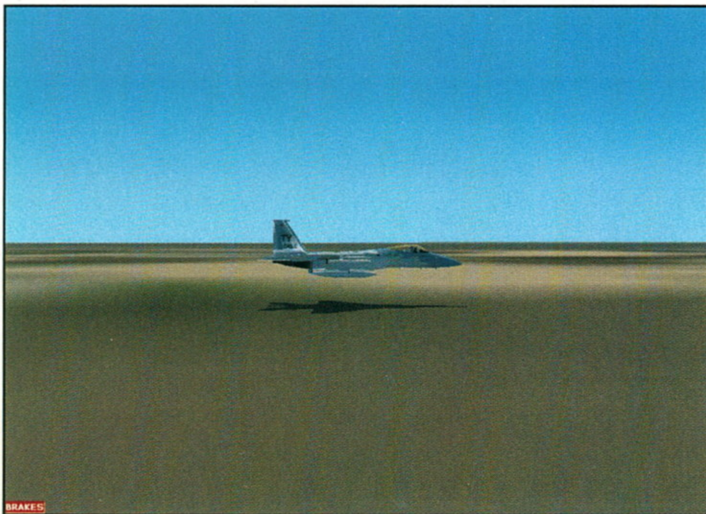
Az Abacus néven ténykedő s buzgolkodó szofvercég 11 meglepetéssel szolgála Microsoft Combat Flight Simulator II, valamint a Flight Simulator 2002 rajongóinak. Jótéteményük okán töltsék el őket e sorok oly melegséggel, melyet megérdemelnek.

Kellett nekem két kézzel fényeznem a polgári repülőgépszimulátorok magasztos, békességes világát – nem egész egy hónapra volt szüksége az Abacus néven elhíresült (?) szervezetnek, s gondos kezeik révén a Microsoft Fligh Simulator 2002 is átfordult vadászgép szimulátorba. S hogy mennyire is tesz ez jót a Microsoft egyik legfrissebb szerzeményének, arról essék szó később. Az Abacus egyébiránt a szimulátorgyártók hiénájának fogható fel: boldog-boldogtalannal lepaktálnak, majd gyorsvonati sebességgel állítják elő a különböző cégek által készített szimulátorokhoz átlag 100 megás terjedelemnek örvendő kiegészítőiket. Így a Warbirds Extreme-et éri majd a Microsoft Train Simulatorhoz használatos, szintén az Abacus által fejlesztett modellezőprogram, mely segítségével új vonatokat, útvonalakat építhetnek a stílus kedvelői. Ami különben elég meglepő – elvégre a Train Simulator már alapból tartalmazza ezeket a fejlesztőkészleteket. A jelenség magyarázata mi más is lehetne, minthogy az eredeti fejlesztők megtűrik, sőt egyenesen üdvözlendőnek tartják az Abacushoz hasonlatos szoftverhiénák piaci jelenlétét. Ők sejthetően részesedést kapnak, minek fejében engedélyezik az általuk készített programok bővítését – innentől fogva, hogy a hiénák mivel s miért egészítik ki az alapdarabokat, legyen a feleskküdött fejlesztők, illetve a vásárlók gondja. Nincs ezzel semmi probléma, elvégre a fogyasztó el tudja dönteni, kell-e neki valami, avagy „nem-e kell-e neki valami-e." Ezennel áttekintjük, Abacusunk vajon mily szolgáltatások s lehetőségek révén óhajtja elbűvölni a legújabb generációs Flight Simulator szép számú, s nem kevésbé elkötelezett híveit.

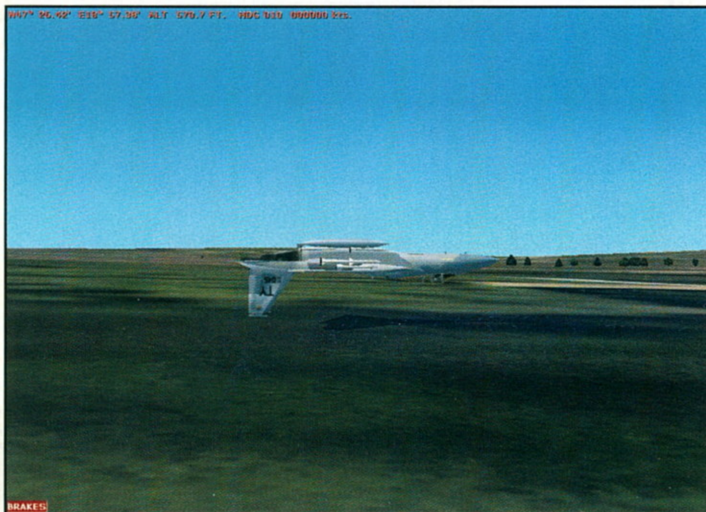
Multiplatform

A korongot behelyezvén hallatlan fokú ügybuzgalomnak lehetünk szemtanúi – az Abacusos srácok nem tréfálnak: ide nekik ezt is, azt is, s ha lenne, akkor valószínűleg amazt is. A kb. hatodnyi kihasználtságnak örvendő hordozó könyvtárstruktúrája két csoporta oszlik – MS Combat Flight Simulator II, illetve MS Flight Simulator 2002. Azaz, a korongon feltüntetett sok-sok finomság s ínyencfalat csípőből hasznosítható mind a Microsoft Combat Simulator második epizódjához, mind a 2002-es Flight Simulatorhoz. A használó dolga a kezdetekkor így nem egyéb, mint megjelölni az általa óhajtott platformot – s már izgulhatja is végig a felettébb nagy dolgokat sejtető, sacc tíz másodperces installációs procedúrát. Megjegyzés: szinte meglepő hogy nem két, külön-külön megvásárolható koronggal jelentkezik az Abacus mindkét programhoz – úgy tűnik, 60 megás kiegészítőket publikálni még nekik sincs képük.





▲ 18. LECKE

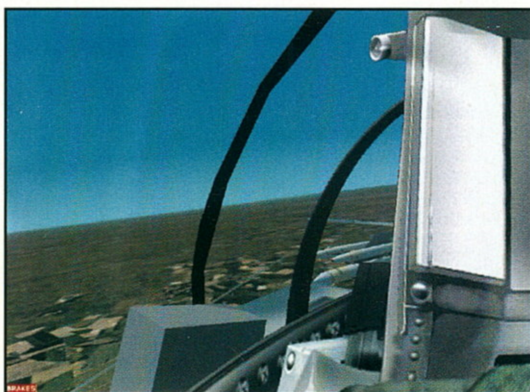


▲ 1234. LECKE

11 helyett 6+neszesemmi

A ma szimulátorainak szavatosságát már eleve garantálja az ezen játékokra jellemző nyitottság, fejleszthetőség. Nem létezhet valamirevaló szimulátor rajongói site-ok tömegei nélkül – ahogy valamire-való rajongói site-ok sem létezhetnek az ilyen bővítések nélkül. Új repülőgépek, új helyszínek, új, kidolgozottabb tájak tölthetőek le minden vezető szimulátorhoz, míg ezek színvonaláért már önnön fellelhetőségük is garanciát jelent. Mely siteüzemeltető is égetné magát kidolgozatlan modellek, összecsapott tájak közösbe dobálásával. A Warbirds Extreme érdemi hozadéka is 11 választható, repülhető vadászgéppel jelent egyet, melyek kidolgozottsága profi munkára vall. Ám hozzá kell tennünk: egy-egy Flight Simulator modell elkészítése során olyan formai, minőségi követelményekkel kell számolnia a jelentkezőknek, hogy az ehhez kellő elhivatottság, ha úgy tetszik: megszállottság nélkül nemhogy a műszerfal, de az orr modellezéséig sem jutnak majd el. Nem, mintha én meg merészeltem volna nyitni a szerkesztőket – számomra elég volt csupán végiggörgetni egy „Hogyan építsük szárnyat?" útmutatót a maga kis 36 (!) oldalnyi terjedelmében.

F-15C Eagle, F-15E Eagle, F-16C Falcon – 3 variációban, F-16D Falcon – 4 variációban, A-10 Thunderbolt II, B-2 Spirit. Ezek lennének a Warbirds Extreme által használatra, repülésre kínált szakszerkezetek. Mint látható, azért meglehetősen pofátlan húzás az itt bemutatott felhozatalt tizenegy darabosnak titulálni – méghogy F-16D Falcon, s akkora jófejek vagyunk, hogy mindjárt 4 variációban. Akkor az plusz négy modell ugyebár. Külön vicc, hogy ezen szuverén modellekként feltűntetett variációk csupán a géptestek textúraborításainak szintjén különböznek egymástól. Így alig hiszem, hogy a komolyabb „repszimmánok" képesek lesznek ajakbiggyesztés nélkül konstatálni az ezen variációk által felmutatott egyediséget.



Új tájak helyett

Új, kidolgozottabb tájak helyett itt figyulál egy scenario soro... akarom mondani, egy darab, azaz ein stühhe scenario. Garcia Diego névre hallgat, s alkotója szerint feltétlenül érdemes lesz becsekkolni azt az esti órákban is. No igen, vagy még jobb egyenesen kikapcsolni a monitort – akkor válik csak igazán izgalmassá. Itt érkeztünk el azon ponthoz, mely révén szinte már nevetség tárgyát képezheti az Abacus bővítése. Hogy a Microsoft Combat Flight Simulator II során még elszórakozhatunk a darabbal, az rendben van – elvégre az új modellek kivétel nélkül hasznosíthatóak mind a multiplayer alapú csatározáshoz, mind pedig a Quick Combat lehetőségen keresztül. Nézzük azonban, mit is tesz/tehet az egyszeri Flight Simulator pilóta? Kérném: kiválasztja szépen Bivalyröcsögét a térképről, majd a dinnyésben békésen hortyogó Guszti bácsi legnagyobb ámulatára, egy B2-es bombázóval elzúg tíz méter magasan Tápjólefetyő lefett. Ha ez még nem lenne elég, úgy elrettentés képpen ki-be nyitogathatjuk a bomba rakteret. Háhááá! Géza bácsi már kész van, mint a mateklecke! Ejnye-bejnye. Mondom én. Uninstall – mondja majd minden valószínűség szerint a Flight Simulator rajongó. Bizonyos szempontból érthetetlen, a Micorosoft hogyan s miként adhatta áldását a Warbirds Flight Simulator alapú megjelentetésére, elvégre az alapmű az ég egy adta világon semmit nem tud, s nem is akar (!) tudni a légteri hadviselésről. Ezzel szemben, a Warbirs Extreme-el bővített változat során polgári repülőgépek módjára közlekedhetünk az itt hozzáférhető vadászgépekkel – ez a hozadék pedig éppen a Flight Simulatorra jellemző életszerűséget, komolyságot kezdi ki, meghozzá az alapdarab nívójához méltat-

Vélemények a Világhálóról

Légtérben Értelmezett Katonai Kifejezések – Csak Most, s Csak Azért Is!

A/C – Rövidítés, jelentése: Aircraft – Repülőgép.

A/F – Rövidítés, jelentése: Airfield – Légtér.

AA – Anti-Aircraft Artillery, azaz légi egységek eliminálására képes szárazföldi üteg megjelölése.

AAA – Hasonló az előzőhöz, egy főbb különbséggel – az AAA típusjelű egységek mobilizáltak, értsd ezalatt: rendszerint a páncélozott járművek által mobilizált AA ütegek gyűjtőneve az AAA.

AAM – Air to Air Missile. Levegő-Levegő Rakéta. Légtérből útjára indított, légtérben lévő célpont megsemmisítésére szavatolt löveg.

AB – több jelentésű rövidítés. Vadászok szintjén a gép utánégetővel is rendelkező mivoltát jelzi – Afterburner, azaz Utánégető – míg másik jelentése: Airbase. Légibázis, légikikötő.

Abort – egy már teljesítés alatt álló misszió teljesítésének azonnali megszakítása. A pontos definíció: „A teljesítés megszakítása még azelőtt, hogy a kirendelt egységek elérnék a célpontot és/vagy célterületet."

AL – Acceptable Loss, azaz: Elfogadható Veszteség. Számszerű érték melyet a hadműveletet vezetéséért felelősök elfogadhatónak találnak, amennyiben az ezen veszteség fejében elért eredmények legalábbis ellensúlyozzák a támadók, avagy egyenesen megtöbbszörözik a célpont veszteségeit.

Ace of the Day, azaz: a Nap Ásza. Földi egység megjelölése, ki egyetlen bevetés alkalmával legalább öt, vagy több ellenséges vadász elmininálására képes volt.

Ace: Ász. Pilóta megjelölése, ki egyetlen bevetés alkalmával öt, vagy több ellenséges vadászt képes volt leradírozni.

ACM – Air Cooperation Mission, azaz: Légi Egységek Kooperációját igénylő misszió. Rendszerint földi, gyalogos egységek légi támogatottságának szükségszerűségét jelöli.

AGL – Above Ground Level. Repülést végző vadász földfelszíntől értendő távolsága. Íly módon, adott vadász tengerszint feletti magassága – ASL, azaz: Above Sea Level – 1500 láb magasságban AGL szerint csupán 500 láb magasságnak felel meg.

AGM – Air to Ground Missile. Levegő-Föld rakéta. Légtérből útjára indított, földi célpont megsemmisítésére szavatolt löveg.

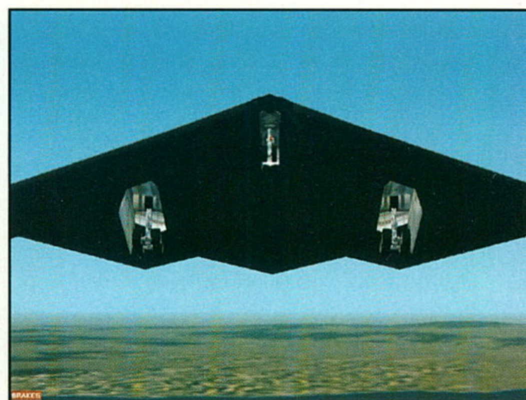
Anchor – vasmacska. A légsebesség lehető legrövidebb időn belül történő, lehető legnagyobb mértékben értendő csökkentése. Tolóerő visszafogása, légfékek, flap-ek aktiválása, stb. Egyfajta satufék.

Anoxia: nagy magasságban történő manővereknél csökken a vér oxigén tartalma, mely az anoxia állapotához vezethet. Szédülés, légszomj, halálfélelem. Bele is lehet halni.

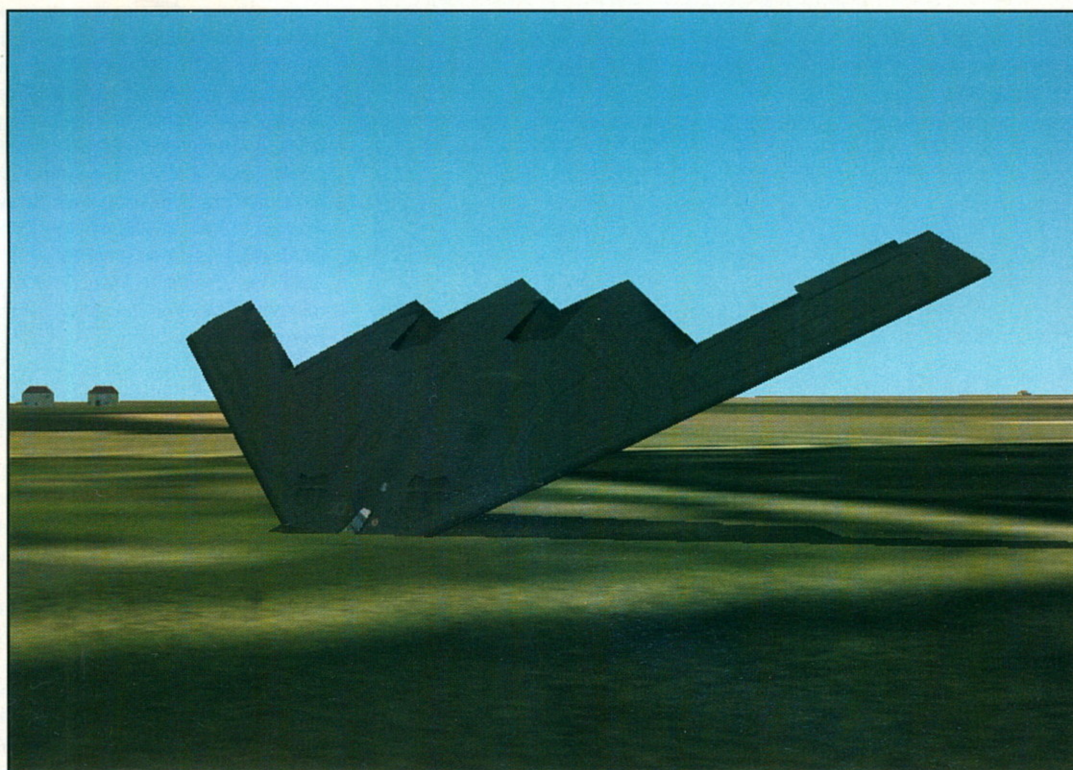
API: Armour Piercing Incendiary, azaz Páncéltörő képességekkel rendelkező fegyver.

Approach Speed: Érkezési Sebesség. A csomóban – knots – kifejezett legmagasabb érték, mely tükrében a haladást végző gép még képes lehet a landolásra.

AWACS – Airborne Warning And Control System. Légi Figyelmeztetésre, Irányításra képes Rendszer. Az AWACS típusjelű gépeket rendszerint felderítőként hasznosítják, melyek hatékony radarrendszereik révén taktikai információkkal képesek ellátni mind a szövetséges földi, mind a szövetséges légi egységeket.



▲ *bzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz bzzzzzzz bzzzzz bzzzz bz bz bz bz..................bz bz bz bz bz !KRRRPCSSK! ...ccccccccc*



▲ *affene*

lan módon. Gondoljunk csak bele, milyen pofát vágnának a franciák, ha egy F16-ossal, vagy egy B2-es bombázóval körözgetnénk az Eiffel torony közelében. Hja, hogy be se jutnánk Franciaország légterébe – bocsánat. Elmondható, hogy a Microsoft önnön mohóságának áldozata lett, mikor engedélyezte mindezt.

Jó ez nekem ripben? Jó ez nekem ripben.

Túl a fentiekben említett, presztízs-s illúziórombolό Warbirds Extreme sajátosságokon melyek Flight Simulator alapon jelentkeznek, megállapítható hogy a Combat Flight Simulator II rajongók számára használható s kellemes bővítés az a hat gép, melyet a kiegészítő kínál. Melyet valójában kínál. Kérdés, mekkora jogosultsága van egyáltalán léteznie ennek a korongnak, elvégre némi idő s energia ráfordításával a Warbirs Extreme felhozatalát többszörösen überelő kollekciókat állíthatunk elő úgymond: házi körülmények között. Ezért nem jóslok túlzottan nagy jövőt ennek a kiegészítőnek – a komolyabb Flight Simulator rajongók már úgyis túlvannak a negyedik „írottcédéjükön", melyek még a Halász Judit féle Helikoffert is repülhető formában kínálják, míg a stílussal s a programmal most ismerkedők számára több hónapos elfoglaltságot vetít előre az alapmű lehetőségeinek feltérképezése is. A Warbirs Extreme így összességében a ma piacán már fölösleges, erőtlen próbálkozásnak mondható, mely csupán egy letöltés, majd későbbi kipróbálás erejéig lehet hírérték. A Microsoft részéről továbbá egyértelmű hiba a Warbirds Extreme Fligh Simulator 2002-höz történő publikálásának engedélyezése.

Említést érdemel még a bővítéssel érkező dokumentáció, melyet az egész csomag leghasználhatóbb tartozékának tekinthetünk. A repülhető gépek teljes körű ismertetésén túl van itt minden, amire egy vadászpilótának csak szüksége lehet: légiharc elmélet, az összes főbb manőver részletes bemutatása, navigációval kapcsolatos fogások – a sor rendkívül hosszas. S lévén, hogy a kiegészítőbe impementált tutorial elkészítésére már nem tellett az alkotók erejéből, a kézikönyv minden bizonnyal kellemes olvasmány lesz majd mind a pilótafülkében, mind egészen másutt.

| *- Dead Meat -* |

www.abacuspub.com

Abacus
PII 300 , 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

✓ - gazdag dokumentáció

✗ - kevés
- erőtlen

62



EZ ÁM A NAGY SZÁM



1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra,
9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Feladóvevény

ÖSSZEG Forint

Összeg betűvel kiírva

Postai érvényesítés helye

Feladáskor lerótt díj

Címzett

COMGAME "576" Kft.

1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

Belföldi postautalvány szelvénye

ÖSSZEG Forint

A feladó neve és címe

A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG Forint

Összeg betűvel kiírva

Az utalványozott összeg átvételét elismerem:

év hó nap

Aláírás

A személyazonosság igazolása:

<45>

A jelzéseket az igénybevétel szándékának megfelelően "X"-jellel kérjük jelölni.

EXP TV SK

POSTAI AZONOSÍTÓSZÁM 62931306 105 71

KÜLÖNSZOLGÁLTATÁS

EXP TV SK

Címzett

COMGAME "576" Kft.

1389 Bp., Pf.: 132

<62931306> <105> <71>

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

1.	NEM KERESTE
2.	NEM FOGADTA EL
3.	CÍM ELÉGTELEN
4.	CÍMZETT ISMERETLEN
5.	CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6.	MEGHALT

Közlemény

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

A feladó (meghatalmazottja) felszólalt: év hó nap

Postás dolgozó aláírása

A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése

EXP TV SK EXPRESSZ

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf: 132) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100 Ft/db
(+ postaköltség*)
2000-es
számai
150 Ft/ db
(+ postaköltség*)
2001-es
számai
Teljes 2001 évi évfolyam
2002 Ft/
11 db
(+ postaköltség)
megvásárolhatók boltjainkban vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Feladóvevény
Belföldi postautalvány szelvénye
BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY
EXP TV SK
62931306 105 71
COMGAME „576" Kft
1389 Bp.,Pf.: 132
COMGAME „576" Kft
1389 Bp.,Pf.: 132
<45>
<62931306> <105> <71>
62931306 105 71

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény
Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!
Feladó
A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése
EXPRESSZ
TÉRTIVEVÉNYES
TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES
EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

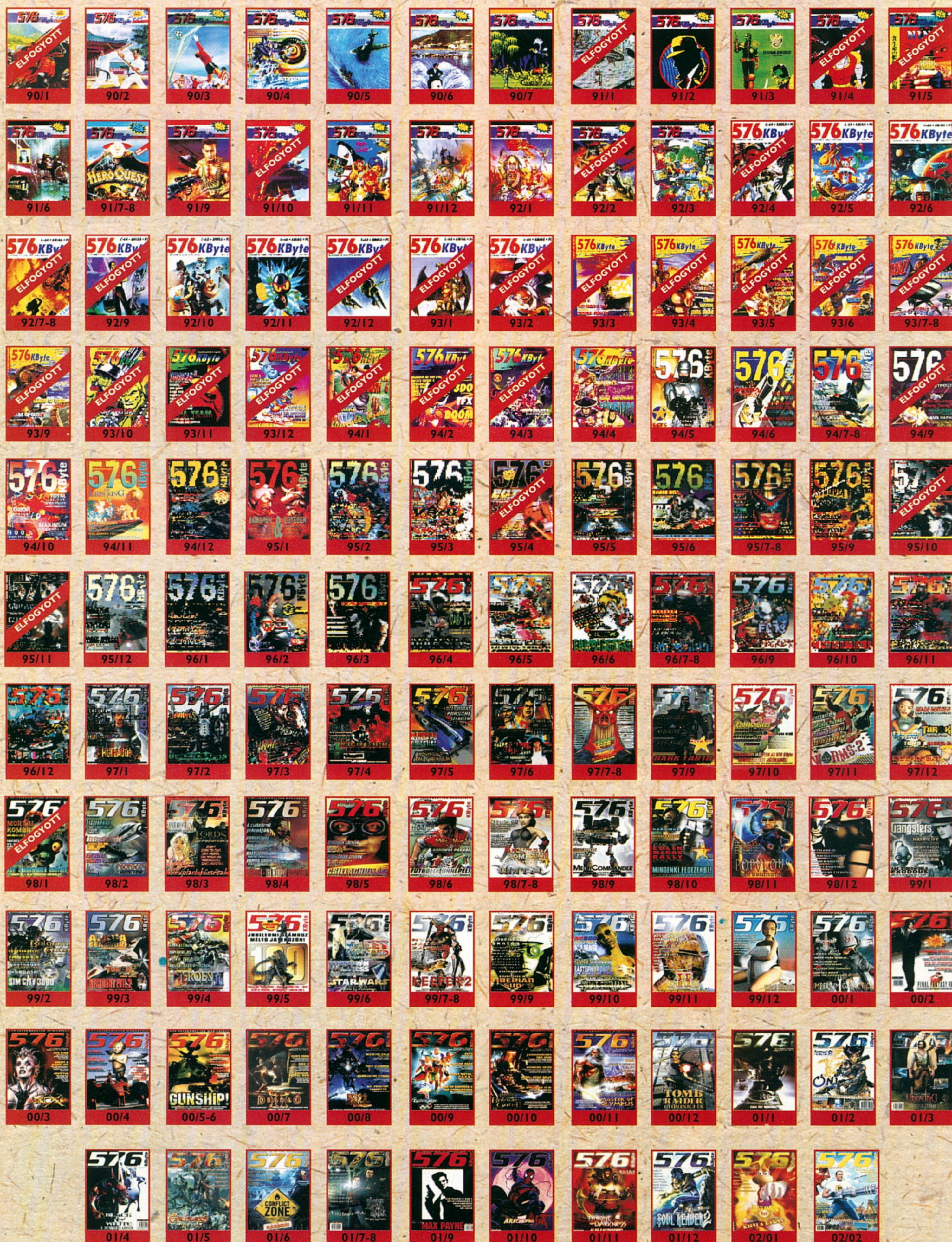
Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb

***A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

Akciónk a készlet erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



JERUSALEM

A szent város nem csak mostanság zűrös hely. Legalább kétezer éve szerepel a külpolitikai hírek rovatban, a Cryo kalandjátéka a tizenhatodik századból tudósít.

A sorok írója a kétezredik esztendő nyarán a Pompei című kalandjáték ismertetőjével mutatkozott be a mélyen tisztelt nagyközönség előtt. Némi nosztalgiát ébresztett bennem, mikor tudomásomra jutott, hogy a Jerusalem a Cryo ezen programjának folytatása. Egyrészt ezért kaptam meg a lehetőséget eme cikk megírására. Másrészt azért, mert senki mással nem kellett megküzdenem a megtiszteltetésért.

Felteszem, nem mindenki hallott a Pompeiről (mármint a játékról). Kétezer nyarának kánikulájában talán egyedül én izgultam e progi kapcsán, de őszintén bevallom nem maga a játék által nyújtott izgalmak kötöttek a szék elé, hanem a kíváncsiság, hogy tudok-e olvashatót és eleget körmölni róla az újság oldalaira. Magyarán nem ment élményszámba a Pompei, az azóta megjelent, számtalan további „kalandos" játék pedig halovány pozitívumait is feledtették.

A fejlesztők számomra ismeretlen oknál fogva nem vették figyelembe a kiadás utáni tényeket, melyek feltételezem: nem a legragyogóbb kritikákat és eladási statisztikákat jelentik. A helyzet ugyanis az, hogy a folytatás az eltelt majd' két év alatt sem külsőségeiben, sem belsőségeiben nem változott. Sőt ha lehet, csak tovább romlott.

A történet ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt. A nyúlfarknyi, de csúnya bevezetés után Adrian Blake – szerepe szerint: régész és főhős – az ókorból helyszínt és pár ezer évet ugorva a középkori Közel-Keleten találja magát. Okés, de ki ez a csákó, miért és hogyan kerül oda? Ja, hogy ti nem játszottatok az előző résszel? Pedig a Pompeiben minden ilyesfajta kérdésre megtalálható a válasz. Tegyük túl magunkat ezen a merőben öncélú marketingfogáson és matassunk a „start game" felé.



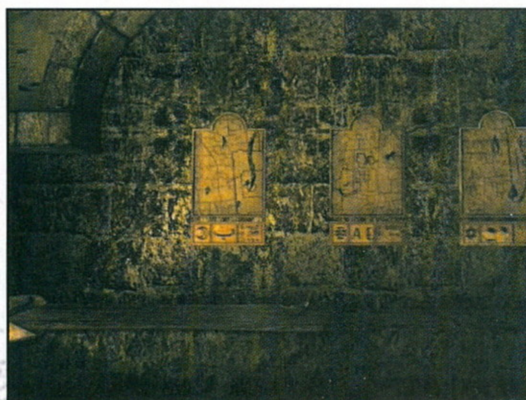
A Jerusalem panorámaképekkel operáló kalandjáték, a hagyományos tárgyűjtögetős, pakolászós, beszélgetős fajtából. Minden a két évvel ezelőtti grafikai színvonalon megoldva. Mármint a panorámaképek. A menük még a korábbi időket idéznek kiforratlanságukkal. Sebaj, ha felülemelkedünk a vizuális igénytelenségen, el is kezdhetnénk játszani. Nos éppen a körítés hiánya és a kezdet kezdetén bevetett „adott idő alatt elvégzendő" próbatétel tesz arról, hogy minden érdeklődésünket elveszítsük a további folytatás feltérképezése iránt.

Van egy elméletem. Az tény, hogy a játékot a francia kulturális minisztérium támogatja, meg múzeumok, alapítványok, miegymás. Gondolom ezért is lehetséges az a faramuci helyzet, hogy a két cédén több háttértörténeti infó van, mint maga a komplett játék. De a játék igénytelenségét, és a trilógiának beharangozott sorozat mindenároni megjelentetését figyelembe véve nem lehetséges-e, hogy az itt befolyó zsozsót a Cryo más fejlesztésekbe hmmm... csoportosítja? Na kapok én majd a fejemre az okoskodásért...

Ha valakiben mégis olthatatlan vágy él a Jerusalem további titkainak kifürkészésére, annak elárulható, hogy a történet fő cselekménye a Szent város utcácskáin és épületeiben zajlik, megismerve a település korabeli lakóit, hovatartozás és felekezet szerint, úgymint: zsidók, keresztények és mohamedánok. Adrian Blake fő mozgatórugója szerelmének megtalálása, ki egy gonosz bűbáj folytán nem ismervén igazi énjét történelmi korokon sodródik keresztül, felvéve egy-egy a kornak megfelelő hölgy alakját. A történet maximálisan lineáris, olyannyira, hogy a feladatokat csak szigorú sorrendben tudjuk megoldani. Szereplők, tárgyak csak adott időpontban és a játékmenet megadott pontjain jelennek meg, miközben körbe-körbe kolbászolunk ugyanazokon a helyszíneken – ez alatt a történelmi utalások, háttérinformációk egészségtelen mennyiségben adagolódnak. A Pompeit is simán fel lehetett fogni egy bő lére eresztett turisztikai reklámnak, ezt is. A sztori végén Adrian megtalálja nőjét, de nem lehetnek egymáséi, sajnos. Ha a Cryo ugyanilyen elszánt, még képesek megjelentetni a harmadik, befejező részt is, ismét: sajnos.

Balagee

Végítélet **49 %**





SUPER BUBBLE POP XTREME

A cím magáért beszél. Ennek ellenére nem kell mélyre ásnunk, hogy megtudjuk, miért is találkozunk ismét egy förtelemmel a játékvilágban.

A kilencvenes évek gyermeki bája, hogy a kvarcjátékok a kínai piacok megjelenésének köszönhetően ismét reneszánszukat élték. Konkrétan itt az elemes tetris-ekre gondolok, amelyek villámgyorsan teret hódítottak, és minden jóravaló kispolgár a mellékhelyiségben küszködve a rostok hiányával vidáman nyomkodta a gombokat. Ez a műfaj persze régóta virágzik, elég csak a konzolokon hatalmas sikert futott Bust-A-Move sorozatra gondolni, ahol a tetris hagyományaira építve a játékos feladata az volt, hogy színes gömböket kellett egymásra helyezni bizonyos idő alatt, s ha három egyforma színű érintkezett, látványosan szublimáltak a képernyőről. Remek színfolt volt ez akkoriban a logikai játékok palettáján, de idővel persze ebbe is beleuntunk, továbblépett mindenki. A Sierra és a RealArcade Games viszont úgy gondolta, még nem áldozott le a műfaj csillaga, hátha már senki sem emlékszik erre, ezért gyorsan összecsaptak egy klónt, amolyan posztmodern cukrozott nátha kivitelben, hogy érezzük is a törődést. Kérdéses persze, hogy meddig hiszik azt a játékgyártók, hogy a felhasználói réteg, mint olyan, buta, mint a föld, de ezek szerint még vígan hülyének néznek minket.

A játékot nem kell különösebben bemutatni, hiszen itt is csak a színes gömbök egymásra pakolása lesz a dolgunk, mindezt most teljes 3D-ben megjelenítve, ami annyit tesz, hogy nem fentről lefelé esnek a golyók, hanem teljesen átláthatatlan módon elölről hátrafele. Hiába, a kreativitás határtalan! Szintén egetverő újítás, hogy karaktert is választhatunk (manga stílusú laza fickó tréningben, berlini raver kislány nyalókával, vidám pop-droid, aki tud rappelni a párologtatók bináris nyelvén, és hasonló életképes kreációk), akik dobálják a gömböket, s mindegyiküknek speciális képessége van, például robbantás, fagyasztás, földrengés – mintha egy „pikácsú" Pokémon banda zúzná a bogyókat a virtuális gettóban. A grafika ugyan nem rossz, feldobják a látványos fényeffektek, de hát egy ilyen játékot nem a küllem határoz meg, különben egy tűzijáték szimulátor is sikeres lehetne (volt már erre is példa). Meg az ürüléket is lehet virágos celofánba csomagolni, de attól még lesz szaga. Közel húszperces trauma után letettem a lantot, már pusztán az a tény is idegesített, hogy ennyire nyilvánvaló gagyi másolattal ma még villogni akar valaki. Külön poén, hogy a RealArcade Games ezerrel nyomja saját kínálatában ezt a borzalmat, röpke 19 dolcsiért le is tölthetjük az egészet, mindezt egy hónapos pénz-visszafizetési garanciával. Azért talán ők is sejtenek valamit a minőséget illetően.





Talán az egyetlen pozitívum, hogy a förmedvény alapzenét, ami leginkább egy Britney Spears féle slágeres poprémülethez hasonlít, lecserélhetjük saját MP3 könyvtárunkra, de még a jó zene sem mentheti meg a silány játékmenetet. Mivel a ritmus generálja a játék sebességét, egy kis Pantera jót tehet a kézügyességünknek, de egy jó röhögésen kívül mással nem leszünk gazdagabbak így sem. Mindent egybevetve ez az a kategória, ami még ingyen sem kell, persze biztos nagyon divatos manapság mindent ebbe az elbarmolt dzsenerésönnekszt köntösbe bújtatni, de legalább hülyének ne nézzük azokat, akiknek pénzt húzunk ki a zsebéből. Már ha egyáltalán itt lehet pénzről beszélni. Csak azt nem tudom kis buta fejemmel megemészteni, hogy miképpen lehet 2002-ben egy ilyen játékkal előrukkolni gyomorgörcs és önmarcangoló szégyenérzet nélkül. De hát ez is csak vélemény, biztos akad olyan, aki most teli torokkal üvölt, amiért kedvenc új trendi játékát gyalázom ezerrel. Nem irigylem őt!



Végítélet: **40%**

HP



1992 Március

Czövek Zoltán írja: „Segíteni szeretnék játékostársaimnak, hogyan érjenek el sikereket a Supremacy-val. Amikor a bevé-



tel elég magas, vegyünk meg legalább 12 századot és 3 cirkálót. Az egyik cirkáló legénysége maximálisan legyen felszerelve. Szálljunk le a kettes bolygón. Töltsük fel tartályainkat üzemanyaggal és álljunk orbitális pályára az Enemybase fölött. Rakodjuk ki seregeinket, állítsuk maximálisra az agressziót, és figyeljük az eseményeket!" Idézet az éra aktuális Cse-



végőjéből, mely még egyhasábos formában színesítette az 576 KByte oldalait, afféle segítséget kérő/nyújtó fórum képében. (Nem tudom figyelitek-e, hová nőtte ki magát.)

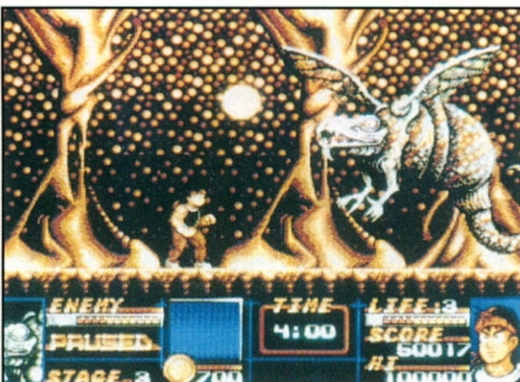
A hónap játékkínálatát tucatnyi újdonság, illetve jó pár meglehetősen nagynevű folytatás jellemzi – sorban haladunk. Big Run: a Sales Curve által publikált, kései Out Run klón még komoly sikereket képes elérni Amiga platformon – az anonim cikkíró ezt hajlamos teljes képernyős megjelenítésének betudni. A címlapfotó tárgyát is képező Video Kid kellemetlen módon kattant tekintete s zöld hajzata villogtatásával óhajtotta volt megnyerni a kisebb korosztályt egy a nevével fémjelzett lövöldözős játékban való részvételhez, ám erőfeszítései – nem tisztázott okokból – kudarcba fulladtak. A Gremlin kevéske melléfogásainak egyik legszebbje. A kor C64 platformja egyértelműen alkalmasnak tűnik a számítógépes szerepjáték éltetésére, így a későbbiek során meghatározó jelentőségnek örvendő Magic Candle sorozat első része is a Jó Öregen mutatkozik be. Vannak persze dolgok, melyeket már nem bír el a 64 KByte-os hardware. Ilyen dolog a Schizm, avagy a tárgyalt hónapban megjelent Populous 2 is. Bekapcsolhatnánk az ömlengő üzemmódot, hogy: „mily beláthatatlan távlatokat s szuperlatívuszokat feltáró, kutató műremek született a Bullfrog boszorkánykonyhájában!", ám ehelyett ajánlom mindenkinek a Mike Murphy által írt kritika végkifejletét, melyből azért kiderül: nem minden tökéletes, ami később kult (?) játékká lesz.

„Minden bátor ember dzsojsztikot izzít, hogy negyedízben irányítsa Dizzyt, a Dizzyt." – copyright by CoVboy. Kérném: ez nem a negyedik rész, hanem a Prince of Yolkfolk. Hallja mindenki? A Prince of Yolkfolk. Code Masters-ék Dizzy-je első ízben mutatkozik be Amiga platformon is, s teszi ezt egy rendkívül ötletes kaland/ügyességi/logikai játékoktól gazdag csomag révén. Melynek szerves tartozéka a Prince of Yolkfolk is persze – multiplatform fejlesztés. Dizzy kalandjai máig is ajánlhatóak mindazoknak, akik elkötelezettséggel viseltetnek valamely ódon géptípus, avagy valamely emulátorok felé.

Van itt Zorro is. Arról nem írok semmit.

Ha Point 'n Click alapú Sierra kalandjáték, úgy: 1. Larry. 2. Minőség. S lőn: e hónap derekán két Sierra kaland is – ezt figyeld! – piacra dobódik, melyek közül egyik Willy Beamish, kilenc éves gyermekember mindennapjaiba enged bepillantást, míg másikuk egy már létező, mitikus PC-Idol kalandjainak folytatásául fogható fel. Mert sajátos módon – Lezser Ruhás Larry harmadik történetét követően az ötödik epizód jött. Ezt nevezem elegáns marketingnek – el lehet képzelni, hány „Keresem a Larry negyedik epizódját!" fórumot szült az éra. Amit Larry-ről tudni kell: kicsi, ronda, ólábú, hatalmas az orra, és a – mondjuk úgy: Robosztus Szerv. Feladatunk így nem más, mint a lehető leghatékonyabb módon kamatoztatni hősünk egyetlen, valamirevaló tulajdonságát. A Willy Beamish féle cucc is abszolút bejövés – kellemes, kézzel rajzolt hátterek, rengeteg mozi, sőt: idővel a sztori is átfordul pszicho thrillerbe. Addig már nem jutottak el az erkölcscsőszök.





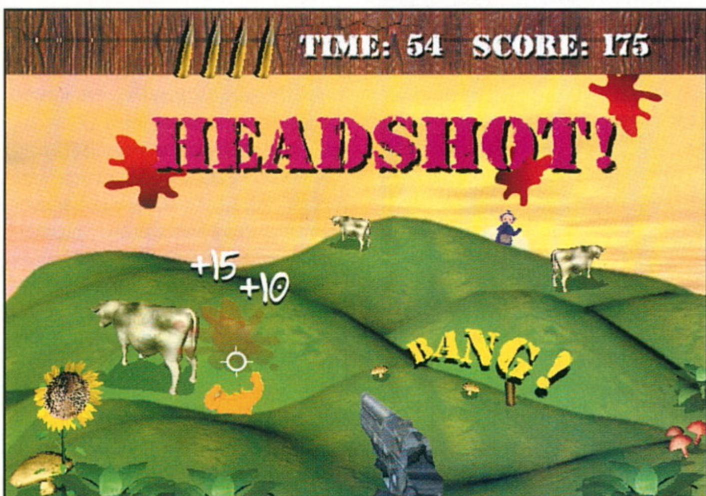
Risky Woods, Wolfchild: két, a kultikus Hawkeye, Deliverance – Stormlord által kitaposott nyomvonal útján haladó, jobbról-balra srcrolozódós lövős/zúzós anyagok ezek, melyeket platformjátékokként is aposztrofálhatunk. Így is teszünk: „platformjátékok." Címlapon: Video Kid, távkapcsolóval.



by GyZ

TELETUBBIES

Kedves Szülő! Tisztában van Ön egy, a közszolgálati médiumokban újonnan feltűnt jelenség gyermekeire gyakorolt hatásaival? Biztos Ön benne, hogy rohanó világunkban a felelősségteljes neveltetés helyett megfelelő választás lehet gyermekeinket a média által megalkotott álomvilág ölén tudnunk s látnunk? Mindennapi teendői, a korunk által megkövetelt tempó tartása közepette Ön talán észre sem veszi – ám könnyen lehet, hogy csemetéi immár a Teletabbik rabjai! Ne higgyen a gyermekeink jóhiszeműségével szemérmetlen módon visszaélő médiafigurák által tolmácsolt álomvilág jótékony hatásaiban! Ne engedje, hogy mesék köntösébe bújtatott szolgalények formálják Ön helyett gyermekei értékítéletét! Az Ön személyes felelőssége, hogy egyszer s mindekorra száműzesse a Teletabbikat családjából! A Teletabbik a Sátán Szolgái! Vajon mérlegelte Ön valaha is...



Köszönjük Szépen, Miss Emancipa

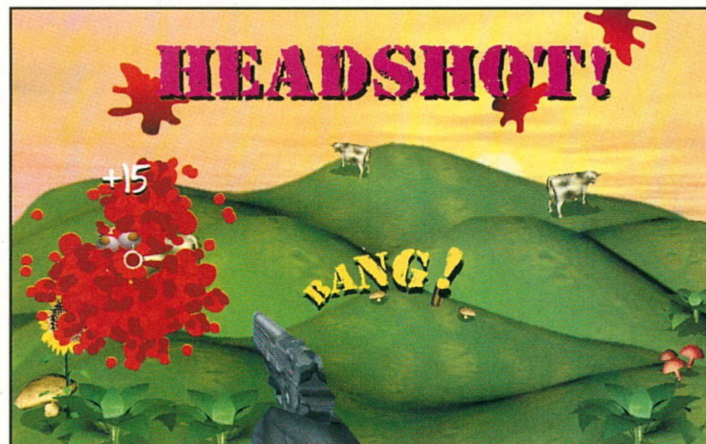
Elég csupán beprüntyögnünk egy keresőbe a Tele Tubbies kifejezést, s máris a fentiekhez hasonló értekezések tucatjaira mutató linkeket kapunk. Megjegyzem, nem estem túlzásokba: unatkozó anyukák, önnön magukat gyermekpszichológussá átminősített apukák valóságos tömegei ragadtak már billentyűzetet, s énekelték meg a Teletabbik, valamint a Sátán (!) közötti közvetlen kapcsolatok megkérdőjelezhetetlen voltát. Két dolog miatt tartom őket nevetségesnek: 1. A gyerekek nem hülyék, így csak addig érdeklik őket a Teletabbik, míg azok képesek a nyelvükön kommunikálni. Márpedig a Tabbik képesek – innentől fogva, mi a probléma? 2. Ha valakire irritatív hatást gyakorolna Tvixie, Pixie, meg: „Póúúú", úgy a kollektív bosszúállásnak léteznek elegánsabb módozatai, mint önnön magunk nyilvános keretek között történő leégetése. Ehavi Kult Játékok rovatunk tárgyául ezen elegáns módozat bemutatását ajánljuk.



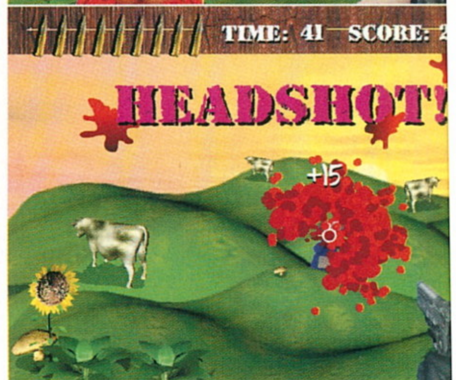
Bosszú

Adva vagyon a dombság, s adva vagyon a Teletabbik szentségtelen lényiségével tökéletesen tisztában lévő apuka. Vele vagyunk mi – azonosulás érdekében FPS szemszögből láthatjuk az eseményeket, mely események egyet jelentenek a közelebbi, távolabbi dombok mögül fel-fel bukkanó Teletabbikkal. Arzenálunk: egy darab stílfűrész. Egy darab 9mm-es lőfegyver, végül: egy barátságosabb mesterlövész spityu. Innentől már nem nehéz kitalálni: a Teletabbiknak halniuk kell! S halnak is, méghozzá oly módozatok tükrében, mely még a legmegátalkodottabb Teletabbi-gyűlölők haragját is enyhíthetik. Kérném: Teletabbi agyvelő! Teletabbi cafatok! Teletabbi tetemek! Megjegyzendő, hogy a jelenség hátterében álló ötlet s szabályrendszer minden idők eddigi legszórakoztatóbb kultjátékává teszik a művet. Hasonlóan a Doomhoz, a számbillentyűkkel váltogathatunk büntetőeszközeink között. Minden egyes fegyver bizonyos távolságban lévő Teletabbik elnémítására képes s szavatolt, így: a közvetlen közelünkben feltűnő Tabbik ellen láncfűrész, középtávra kitűnő választás a 9mm-es, míg a horizontról támadó Tabbik kiiktatásához a mesterlövész puskát hasznosítjuk. Nagyfokú koncentrációt s jó reflexeket igénylő foglalatosság, lévén a Tabbik csaknem két percen keresztül özönlenek az életükre törő játékosra. Extrák: irányított, betalált fejlövés esetén bonusz pont, plusz kifejezetten hatásos vizuális effekt jár, míg, ha egy másodperc alatt képesek vagyunk három Teletabbit kivégezni – nem könnyű, de én meg tudom, bebebeee! – úgy a mű RAMPAGE felkiáltással, s ponthegyekkel adózik szakértelmünk előtt. Mindenkinek ajánlható, még azoknak is, akiknek semmi bajuk sincs a Teletabbikkal. Elvégre a Teletabbi jelenség csak akkor probléma, ha problémát csinálunk belőle.

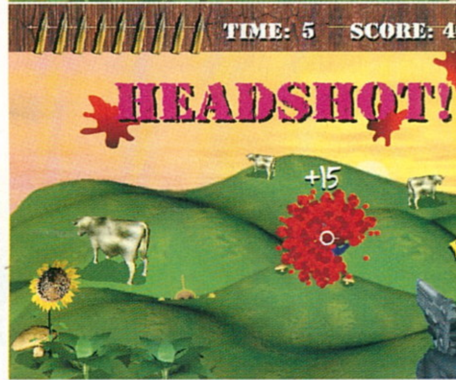
by GyZ















BUDGET JÁTÉKOK

ONI

Egy játék, melynek nem is szabadna léteznie, s mégis létezik. Az XBox révén immár a konzolpiacon is közvetlen érdekeltségnek örvendő Microsoft sikerrel nyeri meg fejlesztők tucatjait, hogy csak s kizárólag a szoftveróriás új játékgépére készítsék el programjaikat. A Bungee, mely egyike ezen cégeknek, a Microsofttal való megállapodáskor azonban több játékon is dolgozik, mi több – ezek java része multiplatform fejlesztés. S bár a Billy birodalmának képviseletében mutatkozó hölgyek s urak e fejlesztések szükségszerű befuccsolásáról beszélnek, a Bungee piaci érdekeinek, valamint a játékostársadalom nyomásának hatására azért csak kiadásra kerülnek a révbe ért darabok. Egyikük egy Halo című játék, melyben valami robotok vannak. Ennyit sikerült kiderítenem a vinyómon bujkáló poszter révén. Másikuk, az Oni, azonban éppen a közelmúlt során mutatkozott be mind konzolokon, mind PC platformon. A darab maga harmadik személyű manga ámokfutásnak nevezhető, mely gazdagon merít ügyességi, akció, valamint kvázi-kaland elemekből egyaránt. Értendő ez alatt a szép számban mért főellenségek kiiktatási módozatait feltérképezni kész s hivatott játékos dolgának több esetben is igen-igen körülményes volta. Kinoko jó cucc: darázsderék, hajlékony, kecses végtagok, illetve egy manga rendőrnőtől elvárható bátorság, talpraesettség, s határozottság jellemzi. Végül, de nem utolsó sorban – ő is a Lara Croft féle atlétaképzőbe járt, melynek elvégzését követően minden nebuló képes 24 órából 24-et csutka gázon rohanva tölteni. Márpedig ez jól jön – az ONI esszenciájával egyet jelentő harcrendszer ugyanis – melyről most nem beszélünk – meglehetősen nagy térképekkel párosul, melyeken valósággal hemzsegnek a megrendszabályozásra váró gaztevők. Időnk java részét így a térképek kiismerése, a kapcsolók felkutatása, illetve a suhancok rongyvá verése teszi majd ki. Romlott lelkű csavargók veséinek lerugdosása, testi erejükkel visszaélni kész három ajtós szekrények meglepetésszerű röppályára állítása pedig, tessék elhinni: jó hecc. Kinoko repertoárja ráadásul térképről-térképre új figurákkal s fogásokkal egészül ki, minek révén a későbbi pályákon már a legklasszikusabb Jackie Chan koreográfiákra ütő boxoknak lehetünk szerves tartozékai. Szóval nem rossz. Említést érdemel az erőteljes világábrázolás, így megemlítjük. Az akció/ügyességi játékok kedvelőinek máig is kitűnő választás, mely számos térképe, a meglepetésektől sem mentes forgatókönyv révén hosszas szavatosságot ígér s tartogat.



87%
Ára: **1999 Ft.**

Worms II

Ezelőtt – GyZ számol – nagyon sok évvel volt egy Ural nevű játék, melyben két tank próbálta szétamortizálni a másikat. Az irányításukat végző játékosok meghatározták a lövés erejét, beesési szögét, majd durr – lehetett izgulni. Az Amigás Project-X, illetve Rally Fever játékok révén bemutatkozó Team 17 idővel felismerte az ősi ötlet lehetőségeit, majd röviddel ezt követően mérges férgekkel párosították azt. A siker nem is maradhatott el: boldog-boldogtalan terelgette a rakétavetős, uzis, dinamitos kukacokat, s volt nagy vidámság, dínomdánom, hipp-hopp-hejehuja, mikor egy fantasztikus produkció lassított visszajátszásában gyönyörködhettünk. Egyszóval, lehet fanyalogni, avagy az ihlető őskövület ismeretében egyetlen legyintéssel intézni el a férgeket – a Worms ettől még hamisítatlan sikersztori. Éppen a közelmúlt során futott be a Worms World Party, azt megelőzően pedig a Worms Armageddon – ám a kukacok által képviselt jelenlegi színvonal a második epizód során mutatkozik meg első ízben. Namost tudni kell hogy én magam nem szólhatok a kukacokról elragadtatás nélkül, mert van egy kedves cimborám, aki tízből tízszer rongyyá ver. Ám, merthogy a kukacok megjelenésük óta egyet jelentenek a könnyed, csoportos kikapcsolódást is lehetővé tevő – őőő – kikapcsolódással, ajánlom őket mindenkinek.

90%
Ára: **1999 Ft.**

by GyZ



Rage of Mages II

A már megjelent játékok folytatásainak egy része igyekszik újabb, színesebb lehetőségek felvonultatásával bővíteni az első epizódban szabott irányvonalat – míg másik csoportjuk csaknem változatlan formában kínál még többet abból, melyet már az eredeti epizód is kínált. Az orosz fejlesztésű, folytatást is megért Rage of Mages szintén ebbe a kategóriába sorolható. Az első pillantásra mezei Warcraft klónnak tűnő mű s folytatása ügyesen elegyített RTS, RPG elemeiknek köszönhették sikerességüket, mely szisztéma történetközpontú tolmácsolása ideig-óráig képes volt feledtetni a már keltezésükkor is középszerűnek mondható prezentációs jegyeket.



Legfőbb újítás a folytatás gerinceként felfogható kampány mód nem-lineáris jellege, illetve a grafika tekintetében értelmezett tucatnyi, a játékmenet alapköveire is szerves hatást gyakorló fejlesztés. Példa: a második epizód már ismeri s kezeli a térképek egyenetlenségeit, valamint számos milió felvonultatásával igyekszik szignózni önnön változatosságának hátterében álló, RTS-ekben már számtalanszor látott taktikai harcmodell jelenti a Rage of Mages tematika savát-borsát, az azok mögött húzódó történetiség révén még a ma felhasználója is minőségi játékélményre számíthat. Karaktereinknek – kik a klasszikus fantasy jegyében értendő kasztok sorainak bármelyikét erősíthetik – az alanti szersmind legelcsépeltebb hagyományait idézi: komponens gyűjtésre ragadtatják magukat. Vannak itt ilyen vérmókusok is – elég kattant arcok. Lemészárlásuk helyett jobb, mi több: financiális szempontból is üdvözlendőbb választás lehet visszakísérnünk őket otthonukhoz. Említést érdemel a reputáció megalkotása is – cselekedeteink, döntéseink nyomán bizonyos kapuk megnyílnak, míg bizonyos kapuk – hát ez van – bezárulnak. Itt körvonalazódik a kampány mód nem-lineáris jellege, jelzem. És a többi, és a többi. A küldetések változatosságára, a kínálat bőségére aligha lehet panaszunk. Kiemelt figyelmet érdemel az itt megalkotott "gazdaságmodell" is, nevezetesen: mikor, mire, s mily megfontolásból is költjük a világmegmentésből, avagy a rutinhentből befolyt anyagi javakat. A Rage of Mages II-ben tudniillik kifejezetten nehéz tápolni, mely körülmény szintén a játék hosszú távú szavatosságát garantálja.



gának üdvözlendő voltát. Noha a Rage of Mages mondakör epizódjait már keltezésükkor sem sorolhattuk a valaha keltezett legszebb darabok közé, a folytatás kényelmes, könnyen elsajátítható kezelőfelülete figyelemreméltó, újszerű szisztémával párosul. A már említett kampány mód számtalan, egymástól független, esetenként egymásból következő küldetést, illetve küldetéssorozatot kínál – hogy ezeket milyen sorrendben teljesítjük, belátásunkra, illetve lehetőségeinkre bízatik. S noha éppen a questek teljesítésének izgalmakban mind-mind részük lehet, ha belépnek a Rage of Mages II birodalomba: megmentik egy szerencsétlenül járt falu gazdaságát a birkaállományt ostromló farkasok vehemens rohamaitól. Valamely Hősünk régiségkereskedővé avanzsál majd, de csak addig a pillanatig míg össze nem rakhat egy ősidők óta törött ereklyét. Egy köztiszteletnek örvendő varázstudó megbízása nyomán hőseink olyasmire ragadtatják magukat, mely az asztali szerepjátékok érdekfeszítő világának legszebb, egy-

S noha a sprite-okat kezelő, manipuláló grafika láttán már valószínűtlen, hogy a jelen játékosának szemei kocsányokat eresztenek majd, az itt életre hívott szisztéma érettnek tűnik mind a továbbfejlesztésre, mind a szemérmetlen lekoppintásra. Míg be nem érkezik az első Rage of Mages klón, avagy a Rage of Mages III, addig el lehet lenni a folytatással. Is.

81%

Ára: **1999 Ft.**

by GyZ











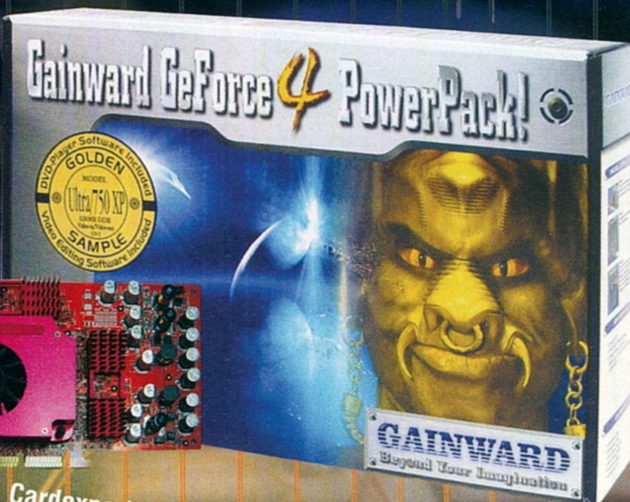


GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001

Új GeForce 4 széria





Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Sample







Cardexpert Geforce 3 Powerpack
„ Jumbo ”
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!

Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ *GOLDEN SAMPLE* “
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok64
MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és Video
kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia

HERTA

www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164



KIRAKATOK A VILÁGHÁLÓN

Mit tennél, ha te lennél a másik oldalon? Hogyan adnád el másoknak a saját terméked? Tanulhatunk a nagyágyúktól!

Amióta az Internet létezik, a legtöbb humoros és agybeteg cucc itt található – talán nem véletlenül. Az emberi hülyeség határtalan, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az a néhány weboldal, amelyeket ajánlunk most szíves figyelmedbe, mert ezeket tényleg feltétlenül látni kell!

http://people.freenet.de/smilyshome



A menő netes fórumokon már te magad is beszerkeszthetsz különböző GIF animációkat, ez a német kezdeményezés ebben igyekszik segíteni. Több száz smiley arcocska napszemüvegben, cigivel vagy gépfegyverrel, amit csak szeretnél.

http://www.onion.com/



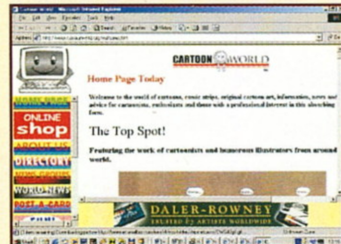
Kizárólag profi angolosoknak ajánlott, kemény sajtógyalázás. Amerika összes komolyabb újságának paródiája, finom, gyilkos humorral fűszerezve, egy próbát mindenképpen megér, de csak annak, aki valamennyire a politikában is járatos.

http://vilagokorseg.hu



Az egyik legjobb magyar weblap, tele jópofa írásokkal, rengeteg karikatúrával, a srácok persze még a Star Wars-t sem kímélik. Ugyanakkor újságnak sem utolsó, reméljük sokáig fenn marad ebben a bizonytalan hálóvilágban.

http://www.cartoonworld.org



Amikor még a jól bevált frizsider-szocializmusban a régi orosz tévéken a „Csak egy ugrás a Sugár!" vagy a „Cipőt a cipőboltból!" jelszavak reklámozták a kis magyar piac egyszerű portékáit, még senki sem mert gondolni arra, hogy egyszer majd számítógép előtt ülve válogathat különböző cégek kínálatából. Aztán a Nyugat szele minket is megérintett (itt nem feltétlenül a babgulyás áldásos mellékhatásaira gondolunk), és ma már teljesen elfogadott jelenség a marketing, mint szakma. Egy sikeres cég egyetlen fennmaradási esélye (az adócsaláson kívül) az úgynevezett fogyasztóorientált viselkedés. Ez azt jelenti, hogy a mai világban már nem elég csupán jót alkotni, hanem el is kell adni azt, minden elképzelhető eszközzel. Ilyenkor ügyelni kell arra, hogy mit is várnak a fogyasztók az adott terméktől, mennyit hajlandóak áldozni erre, és vajon mekkora az esély rá, hogy legközelebb is visszatérnek. Szükség van a folyamatos kapcsolattartásra és a vásárlók véleményének figyelembevételére, különben nem lesz hosszú életű a vállalat.

Most biztos azt kérdezed magadban, hogy vajon miért kell a marketingről fecsegni egy netajánlóban. Hát, csupán azért, mert ebben a hónapban azt igyekszünk megvizsgálni, hogy a játékkiadó cégek mekkora figyelmet fordítanak a saját on-line kirakatukra, a hivatalos weboldalakra. És ha belegondolsz, ennek igenis elég sok értelme van. Ugyanis, ha egy játék a boltokba kerül, többnyire reklámozzák a szakmai újságokban, esetleg a boltokban is posztereket aggatnak ki a falakra, a sajtó pedig nekiáll mustrálni az adott alkotást, s gyakran megesik (még a mi jószívű gárdánk esetében is), hogy bizony véres szájjal szedik cafatokra azt, amit a cég elvileg sikeres játéknak szánt. Ebből ugye az következik, hogy minden eszesebb cég kitalálja, hogy megkerüli azokat a gonosz újságíró bácsikat, és inkább közvetlenül szól hozzátok, így egy kicsivel több esélye van arra, hogy az üzenet érkezik meg a vásárlók felé, amit ők ténylegesen el akarnak mondani saját termékükről. Mondhatjuk persze, hogy jó, de az úgysem érdekel senkit, hiszen a reklámot is elkapcsoljuk a tévében, mert ki kíváncsi arra, hogy mennyi kakit szív fel a pellus, és milyen jó az új intim betéttel kirándulni a hegyekbe. A gyártó persze nem ezt gondolja, ezért stílust teremt, hogy az emberek inkább arra figyeljenek, amit ő mond, és ne arra, amit a kritikusok. Ha mi lennénk a helyükben, talán mi is hasonlóképpen gondolkoznánk, ezért most engedünk a gyártók akaratának és szétnézünk a virtuális kirakatokban, hogy megtudjuk, vajon a kiadók mekkora figyelmet szentelnek nekünk azon kívül, hogy „Vedd meg ezt a játékot, mert izzadtunk vele eleget, és amúgy is kell a pénz, lécci!".

A világhálón elég sok olyan újság és adatbázis van, ahol sokat megtudhatunk az éppen piacra kerülő játékokról. Többnyire ezek olyan portálok, amelyek az 576 Kbyte-hoz hasonlóan letesztelik a játékot, osztályozzák, majd fórumot nyitnak, hogy az olvasó is anyázhasson, ha éppen úgy tartja kedve. Ez remek vállalkozás, talán pont ezért kaptak rá a nagyobb játékkiadó vállalatok arra, hogy saját portált építsenek fel a neten, hogy az egyszeri játékos inkább ott nézzen utána a kínálatnak. Ez több okból is előnyös lehet: objektív leírás, pontos megjelenési dátumok, olyan fórum, ahol kifejezetten a gyártókkal lehet kiabálni, ha nem tetszik valami, és még sorolhatnám. Idővel ezek a portálok hatalmas adatbázissá nőtték ki magukat, hiszen minden eddigi program visszakereshető az oldalakon, így nem okoz túl nagy fáradtságot, ha éppen információra van szükségünk egy játékkal kapcsolatban. A legtöbb ilyen nagyvállalat elég kifinomult PR munkát végez, így nem















csalódik az az ember, aki ellátogat oldalaikra. Nagy általánosságban remek dizájn és könnyű kezelhetőség jellemzi ezeket a portálokat, ahol több funkció szerint válogathatunk az eladásra kínált játékok katalógusából. Kereshetünk típus szerint (akció, kaland, FPS, racing), platform szerint (PC, konzolok), de találkoztam olyannal is, aki még megjelenési dátum szerint is osztályozta a játékokat. Persze ez ettől még csak reklám, de sokkal interaktívabb, és hát nem kell mindig elhinni, amit ajnároznak, csupán nyitott szemmel nézelődni. Az se jó, ha csak a kritikusok véleményére hagyatkozunk vásárlás előtt, hiszen akad köztük kifejezetten rosszmájú teremtés, de az is lehet, hogy szakított a barátnőjével, elsózta az ebédjét, potenciazavarokkal küszködik, Lagzi Lajcsit hallgatott és éppen egy ilyen rosszkedvű pillanatában írt cikket és húzta le a sötétbe az adott játékot. Hát akkor nézzük csak, mit is alkottak azok a nagyobb nevek, akikkel szinte minden hónapban találkozhatunk a játékboltok polcain.

LucasArts

Cím: www.lucasarts.com
Letöltési idő: normális
Benyomás: 8/10



Igaz, csupán Star Wars ajánlók tömkelegét találhatjuk ezen az oldalon, de a LucasArts gyönyörű környezetet teremtett saját kirakatának. Egyszerű (bár talán kissé sötét) színek, áttekinthető menüpontok a fejlécen, érdekes és rövid ismertetők, egyszóval minden, ami a vásárlót érdekelheti. Saját oldalukon működtetnek on-line boltot is, ahol még Star Wars Starfighter sapkát, vagy pulcsit is vehetünk, ha éppen van felesleges lóvénk. A platformok közül is válogathatunk kedvünk szerint, és minden alpontban lehetőségünk van azonnal visszatérni a főoldalra. Ritkán lát az ember ilyen szívet melengető oldalt, viszonylag rövid töltési idővel, kár, hogy a tartalom kissé egysíkú (csak a Csillagok háborújáról lehúzott százezredik bőr), de hát erről nem a készítők tehetnek.

Electronic Arts

Cím: www.ea.com
Letöltési idő: gyors
Benyomás: 9/10



Azt hiszem, a céget nem kell senkinek bemutatni, egy igazi multival van dolgunk, aki ad is a megfelelő megjelenésre. Egy egész újság nem lenne ahhoz elég, hogy elmeséljük, mit is találhattok ezen az oldalon. Bár a dizájn kissé visszafogott, a tökéletes és átlátható tartalom mindenért kárpótol. A sportrajongók külön EA Sports aloldalt is meglátogathatnak, ahol az éves NBA, NHL, NFL vagy akár Nascar újításokról találhatnak rengeteg információt. Az oldal tetején külön link vezet az EA Games adatbázisba, ahol aztán se vége, se hossza a játékok listájának. A Gamespot.com szerkezetéhez hasonlóan az oldal bal felén egy hosszú görgőlistából kereshetjük ki a választott programot, amiről az EA oldalán külön összefoglalót és képeket találhatunk, de innen akár a hivatalos weboldalra is továbbléphetünk, ha részletes információra van szükségünk, vagy akár letölthető demót akarunk bevizsgálni. Több száz ilyen oldal érhető el a fenti címről, valamint pontos európai megjelenési táblázatok is segítik a tájékozódást. Nem csoda, hogy ez a cég ekkora sikerre hivatott, van munka mögötte rendesen. Mindenképp érdemes ide látogatni, még akkor is, ha éppen csak unatkozol, mert minden tévéadón brazil sorozat megy éppen. Tuti, hogy találsz valami érdekességet.

Activision

Cím: www.activision.com
Letöltési idő: normális
Benyomás: 7/10



Az Activision oldala inkább figyelemfelkeltő jellegű, olyan díszes kirakat, ahol nem a termék, hanem maga a reklám kap helyet. Rengeteg színes banner, kissé kusza oldalfelépítés, mindenesetre látványos megoldásokkal ragadják meg a látogatók figyelmét (komoly hangsúlyt fektetve az aktualitásokra, jelen esetben a Wreckless és a Return to Castle Wolfenstein nyomul). Előnyös újítások,

Bár a diáján kissé megporosodott, a tartalom annál inkább szórakoztató. Rengeteg karikatúra és humoros rövidképregény, mintha egy angol Ludas Matyit tartanánk a kezünkben, lehet nosztalgiázni.

http://www.fanofunny.com



Ez már maga a művészet! A világ számos neves karikatúra művészének virtuális galériája, ahol még erotikus képeket is küldhetünk e-mailben. Kicsit hasonlít a Funpic oldalára, de itt mindent kézzel rajzoltak – eredetileg.

http://www.asterix.externet.hu/



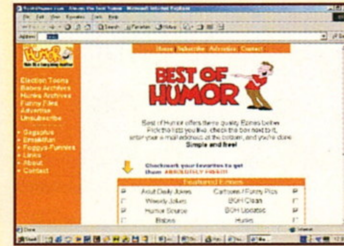
Egy ilyen oldal mellett mi sem mehetünk el szó nélkül, akik a nyolcvanas években még az Alfa magazinban vártuk a havi Asterix és Obelix képregény-adagot. Most mindent megkaphatunk egy helyen, és ezért külön köszönet az alkotóknak!

http://www.vicc.net/



Egy újabb magyar portál, ahol több ezer rendőr, anyós, skót és persze Jean vicc található, és meglepő módon nem mind őskövület. Hatalmas a választék, lehet újítani a repertoárt, már ha erre van egyáltalán még igény.

http://www.bestofhumor.com/





Válogatás az Internet legjavából, még hírlevélre is feliratkozhatunk, nehogy lemaradjunk valami baromságról. Kicsit erőltetett, de kétségtelenül hasznos azoknak, akik nem érik be a közepesel.

http://www.gagsplus.com



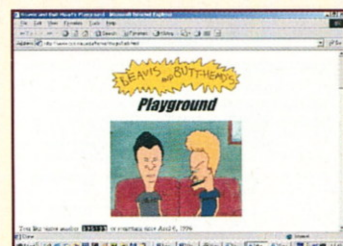
Gyermekkorunk műnáthája, elektromos sokkoló ceruzája, kenhető kutyakakija, vérkapszulája, és az egész Bolondok Boltja most egy helyen, lehet rendelni, hátha újra reneszánszát éli majd ez a mókás genyázás.

http://www.funnysex.nl



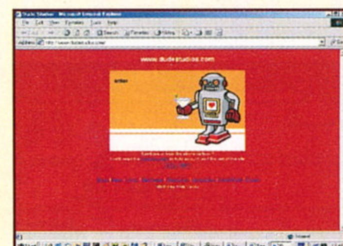
Bár a nyelv elsőre kicsit furcsa lehet, de hát a csajokért mindent meg kell tenni, pláne ha közben még röhöghetünk is egy jó. Ne feledd, egy jó nevetés egy fél orgazmus. A többit már oldd meg magad!

http://www.ccs.neu.edu/home/image/bnb.html

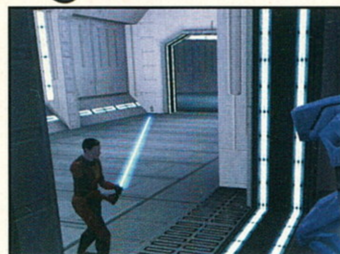


Talán kicsit már lejárt lemez, de a Beavis and Butt-Head kultusz fellegvára talán még érdekelhet valakit. Videók, játékok, képek és rengeteg anyag a két elbaltázott idiótáról, akik azért mégis csak lenyomták Amerikát.

http://www.dudestudios.com/



Ismerős a Stardudes című vidám kétper-











- hogy az oldalnak saját keresőmotorja van, de az igazi mániákusok még hírlevélre is feliratkozhatnak, így rendszeresen tudatja velük a cég, ha valami a boltok polcaira érkezik. Bár a játékokról kevés az írott információ, az Activision inkább telepakolta a szervert letölthető shareware demókkal és videókkal. Szóval egyúttal játszhatunk is, ha erre tévedünk, de ettől még jobban is oda lehetne figyelni a körítésre.

Xicat Interactive

Cím: www.xicat.com
Letöltési idő: gyors
Benyomás: 6/10



A Xicat elnyerte a Citrom-díjat, már ami a külalakot illeti, mert ennél rusnyább oldalt még az amatőr honlapkészítők sem tudnak csinálni. Rémisztő színek, borzasztó felbontás, kitöltetlen helyek az oldalon. Egy ideig szoktatni kell a szemet, de ha elmúlt az émelygés, akkor rendkívül egyszerű dolgunk van, ugyanis az alkotók felhasználóbarát rendszert építettek fel, csak éppen közben egy vak dizájnerrel működhettek együtt. Az oldalon az összes újdonság hatalmas logója látható, így viszonylag könnyű azonosítani a keresett játékot, aztán a logóra kattintva hosszú és kimerítő leírásokat (néhol még végigjátszásokat is) kaphatunk az adott alkotásról. Külön kiemelve a grafika, gépigény, ajánlott felbontás, vagy multiplayer opciók, mindez megtoldva néhány gyönyörű képpel – egészében véve remek munka. Csak mindemellett ez olyan kevés és csúnya, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. A fejlécen viszont bátran figyel a Contact menüpont, akár lehet nekik levelet is írni, hogy végre vegyék észre magukat, mert nem leszünk így jóban!

Infogrames

Cím: www.infogrames.com
Letöltési idő: normális
Benyomás: 7/10



Az Infogrames oldalának érdekessége nem sokszínűségében vagy remek felépítésében rejlik. Ha beírjuk a fenti címet, bizony először azt fogjuk hinni, hogy egy reklámügynökség, vagy PR stúdió site-jára tévedtünk, mert az egész olyan szürke és színtelen. A cég külön tanulmányokat is készített (térképekkel és grafikonokkal) saját történetéről, terjeszkedéséről és piaci részesedéséből, valamint a játékkiadásokkal kapcsolatos szakmai kérdésekről. Rengeteg kapcsolódó cikk és fórum is található itt, de maguk a játékok sajnos háttérbe szorultak. Az olvasó persze a főoldalon választhat, hogy melyik országból, vagy inkább földrészről érkezett, így különböző aloldalakra juthat, de itt sincs sok használható információ (az angliai oldal főcíme még mindig az Alone In The Dark 4, hát erről ennyit!). Az anyacég persze ezerrel nyomja magát és saját komolyságát, csak pont a legfontosabb dolgokról nem tudhatunk meg semmit. Persze ezt már magyar viszonylatban is megszokhattuk, nem érhet akkora meglepetés. De hogy Európa?

Ubi-Soft

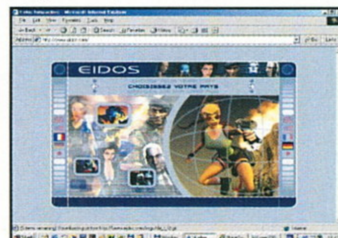
Cím: www.ubisoft.com
Letöltési idő: normális
Benyomás: 9/10



Az Ubi-Soft oldalának tökéletes felépítése a LucasArt-hoz hasonló remek dizájnnal párosul. A készítők itt mindenre figyeltek, rengeteg cikk és leírás található a cég összes eddigi játékáról (minden platformon), minden programról külön topicot nyitnak a fórumon, feliratkozhatunk a heti hírlevelükre, vásárolhatunk on-line üzletükből egy remekül felépített katalógus segítségével, és még sorolhatnám a végtelenségig. Óriási ötlet, hogy a játékokat, és a hozzájuk kapcsolódó kommunikációt egyértelműen különválasztották, így sokkal gyorsabban kereshetünk rá a saját érdeklődési körünkre. Egyetlen olyan másik oldallal sem találkoztam, ahol ekkora hangsúlyt fektettek volna a hálón történő multiplayer versenyekre és eseményekre, különös tekintettel a Salt Lake City 2002-re (pedig az Eidos kiadvány), még toplistákat is vezetnek (napi frissítéssel) a látogatók kedvenc játékairól. A remekül felépített tartalmi szolgáltatás pedig csodálatos külsőben pompázik, nem érheti szó a ház elejét. Külön gratula!

Eidos

Cím: www.eidos.com
Letöltési idő: lassú
Benyomás: 8/10





Lara Croft alkotói is kitettek magukért, nehogy lemaradjanak a hírversenyben. A bevezető címoldalon csak a cég híresebb hősei (Lady Croft, vagy éppenséggel a Soul Reaver humánus vámpírja, Raziel) állnak modellt, itt választhatunk, hogy melyik ország kínálatát kívánjuk megtekinteni a továbbiakban. Ezek után egy kicsit döcögős a menet, de az eredmény minden várakozást megér. Megint csak azt tudom elmondani, hogy a cég kínálata leginkább egy színes és jól kidolgozott szakmai magazinhoz hasonlít, közérthető módon kivitelezett rendszer, látványos reklámok és bannerek, valamint rengeteg letölthető demo. Persze most leginkább az aktualitások (Hitman2, Blood Omen 2) foglalják el a legtöbb helyet, de ha valaki gyorsan akar eredményre jutni, akkor a képernyő bal felső sarkában egy gördülőmenü segítségével ABC sorrendbe rakott listából kereshet gyorsan és hatékonyan. Ha pedig csak nézelődni van kedvünk, akkor az Eidos gondoskodik szórakoztatásunkról, s ha meguntuk az előzeteseket és bemutatókat, akkor még mindig kiruccanhatunk a hivatalos Lara Croft oldalra is, nem fogjuk megbánni.

Sierra

Cím: www.sierra.com
Letöltési idő: gyors
Benyomás: 7/10

A Sierra legendát teremtett a Half-Life-al, vagy az Aliens vs. Predatorral, esetleg a S.W.A.T. sorozattal, de ugyanezt nem



mondhatjuk el a hivatalos oldaláról. Bár a (sajnos túl kevés) játék leírása és bemutatása nem hagy kívánnivalót maga után, de a felépítés és a szegényes menürendszer annál is inkább. Bár a keresés itt is egyszerű, az oldal könnyen áttekinthető és a közlekedés sem okoz túl nagy gondot, valami mégis hiányzik. Talán az a sokszínű és érdekes rendszer, amelyet az EA, az Eidos, vagy az Ubi-Soft készítői vittek végbe. Mindenesetre minden megvan, aminek meg kell lennie, ezért nem is sírhat az ember szája, de jól tudjuk, hogy a marketing nem csak ebből áll. Hát, van még mit tanulni.

DreamCatcher Interactive

Cím: www.dreamcatcher.com
Letöltési idő: gyors
Benyomás: hahahaha

Mivel az utóbbi két hónapban ez az új cég feltörekvőben van a játékpiacon (gondoljunk csak a The Shadow of Zorro-ra, vagy a SuperPower-re), gondoltam az ő oldalukat is megnézem. Hát nem kellett volna. A srácok úgy indítanak,



hogy egy jópofa leírással reklámozzák Stephen King „Dreamcatcher" című regényét, majd megkérdezik, hogy érdeklődünk-e a játékaik után. Bizonytalanul a linkre klikkeltem, melynek eredménye az lett, hogy három (!) játék négysoros leírását olvashattam el, amelyeknek linkje nem a hivatalos oldalukra, hanem az Amazon.com boltjába vezetett, hogy azonnal meg is vehessük őket. Rémes! Csak azért írtam le, mert jó tudni, hogy van ilyen is.

A látottakat egybevetve azt kell mondanom, mintegy zárszóként búcsúztatva az ehavi témánkat, hogy érdemes volt végiglapozgatni ezeket az oldalakat. Lehet, hogy banális, vagy közhelyes, amit mondok, de gyakran a gyártók tudnak csak mindent jól elmondani egy játékról, az már megint más kérdés, hogy még a trágyából is aranyat akarnak csinálni, de hát hallottál már olyan boltosról, aki saját magát fikázta? A többi meg csak rajtad múlik.

HP

Ha kell egy kis kikapcsolódás...

Ha már fenn vagyunk a világhálón, ugyan miért ne játszhatnánk egy kicsit, hogy elüssük az időt, vagy pihentessük agyunkat? Az Internet tele van ingyen letölthető, vagy on-line játszható freeware illetve shareware programokkal, amelyek arra hivatottak, hogy szórakoztassák a komoly játékokban megfáradt fiatalságot. Elsősorban persze logikai, vagy táblás játékokról esik szó, de gyakran találkozhatunk kártyás, vagy kaszinó progikkal is, tetszés szerint adagolható.

http://www.tar.hu/frameset.phtml?path=/sql



Azonnal a lényegre térünk, ez a link nagyon hasznos a logikai játék kedvelőinek. Letölthető (főképp neten játszható) páros játékok, könnyű kezelhetőséggel és magyar leírással. Mindenképpen érdemes benézni, mert ezek nem a mindenhol elterjedt revesrsi alapú játékok, úgyhogy kicsit művelődhetünk is.

http://www.tucows.com/



A freeware programok egyik mennyországa, itt találhatóak demók, freeware és shareware játékok minden mennyiségben. Választhatunk platformot, felhasználói rendszert, sőt még hírlevelet és értesítőt is kaphatunk, ha valami újdonság érkezett. Persze a reklámokat végig kell nézni, de hát egy ilyen helyen meg is kell élni valamiből.

http://www.freestuffcenter.com/



Minden, ami ingyenes! Az oldal sajnos elég rondára sikeredett, de hát nem azért látogat el oda az ember, hogy a dizájnt nézegesse, hanem mert rengeteg hasznos cuccot találhatunk itt, többek közt játékokat is, de nem csak ezért érdemes belekukkantani a kínálatba, mert bizony könyvek, zenék, képernyővédők és háttérképek is letölthetőek itt, nem is akármilyen minőségben.

http://www.downloadshareware.com



Szintén egy olyan portál, ahol nem csak játékok vannak, de minden ingyenes! Új játékok demóit is le lehet tölteni, vagy trial verziókat próbálgatni, hogy könnyebb dolgod legyen a vásárlás előtti döntésfolyamat rögös útján. Az oldal egyszerű, és könnyen kezelhető, de gyakran lelassul a töltés, gyanítom sokan szeretnének éppen új cuccokhoz jutni. Türelem kérdése az egész!

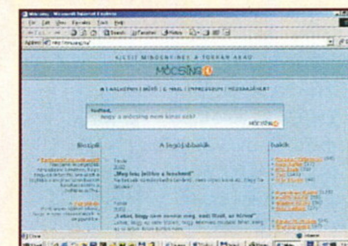
ces alkotás, amelyet még a Frankó hozott el nekünk, magyaroknak? Hát ismerkedj meg az alkotókkal egy nagyon beteg oldal segítségével, ahol már a folytatást is megnézheted.

http://www.egysoros.hu/



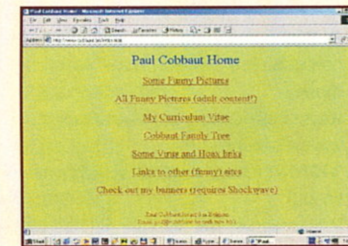
Magyar és angol beszólások gyűjteménye, ismerkedő dumák, nagy klasszikusok és egyéb aranyos illetve debil idézetek, ahogy tetszik alapon. Külön érdem, hogy az elhíresült graffiti dumák is megtalálhatóak az adatbázisban, nem fogunk unatkozni.

http://mocsing.hu/



Retteghet a sajtó (még mi is), mert a Mócsing bizony abból él, hogy mások hibáit gyűjti szakadatlan. Tévés és újságíró bakik avatatlan szentélye, riporterek és politikusok, valamint közéleti személyiségek butaságai egy helyen. Őket még perelni sem lehet, hiszen csak azt idézik, amit mi mondtunk, vagy írtuk. És ez fáj a legjobban!

http://www.cobbaut.be



És megint egy jópofa karikatúra-gyűjtemény, de itt az úgynevezett „felnőtt" témák is jelentős teret kapnak. Persze nem kell azonnal a legrosszabbra gondolni (hé, ki is gondol ilyenkor rosszra?), mert inkább csak nevetésre szánták az oldalt, semmint kézimunkára. De hát, ki tudja?

http://www.funnypop.com/
Jópofa fényképek és reklámok tárháza, kicsit olyan, mint a könnyen elfeledett Csííz, csak éppen mi állíthatjuk össze a műsort. Az oldal még saját linktárat is felépített, így ha meguntuk, van még hova kattintani. Innen még mi is csemegézünk majd!



C&C Renegade

Végtelen idő „Skirmish" módban
Ha már unod, hogy csak 25 perc játékidőd van „Skirmish" módban, akkor nyisd meg a következő fájlt: „svrcfg_skirmish.ini" (\westwood\Renegade\Data\ könyvtárban találod)
Keresd meg a fájlban a „gametime= „ sort, és írj be bármilyen időt.

Cossacks: Art Of War



Játék közben az [ENTER] leütése után írhatod be a következő kódokat. A kód beírás után nem kell ismét leütni az [ENTER]-t

izmena
Váltás a másik játékosra
multitvar
Másik játékos egységeit éred el, ha ezután megnyomod a „P"-t
supervizor
Teljes térképet megnézheted
www
Az előző 3 cheat kód egyidejű bekapcsolása
money
Kapsz 50000 fát, kaját, követ, aranyat, vasat, és szenet.
VICTORY (Csupa nagybetűvel írd be a kódot!)
Pálya megnyerése
paintitblack
Nem látható térképek elrejtése
anotherbrickinthewall
Újraépítheted a fő bázisod
givepeaceachance
Békekötés mindenkivel
badtothebone
Háború mindenkivel
cometogether
Szövetség mindenkivel
jump XP of
Minden résztvevő szintet ugrik
stairwaytoheaven
Azonnali ugrás a következő pályára mindenkinek

Disciples II: Dark Prophecy

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írd be a kódokat, majd az érvényesítéshez ismét [ENTER]

moneyfornothing
A „Mana" és a „Gold" mennyisége 9999 lesz
borntorun
A mozgáspontok resetelése
help
Mindenki meggyógyul
wearethechampions
Pálya megnyerése
loser
Pálya elvesztése
herecomesthesun
Minden térkép elérhető

Heli Heroes

Játék közben [~] megnyomása után írhatod be a következő kódokat, és az érvényesítésükhöz nyomd meg az [ENTER]-t.



GiveMeAll
Minden cheat
GiveMeFuel
Teljes üzemanyag
MoreLives
Minden élet
HealthMe
Teljes életerő
GiveMeInvulnerable
30 másodperc sérthetetlenség
GiveMeInvisibility
30 másodperc láthatatlanság
GiveMeAllAmmo
Minden fegyver

Mall Tycoon

Játék közben a [Ctrl] nyomva tartása közben írhatod be a kódokat.

hdirate
+100 pont az útvonal ismerethez
hdicash
+ 100000 dollár
hdilore
Minden technológia kifejlesztve
hditech
Az aktuális fejlesztés befejezése
hdizooma
Végtelen zoom

Shadow Force: Razor Unit

Játék közben a ['] lenyomása után előjön a konzol, ahová beírhatod a következő kódokat.

aiGodMode
Az ellenség sérthetetlen
aiProtectProtectee
A védők sérthetetlenek
god
„Isten" mód
aiDisableEars
Az ellenség mesterséges intelligenciája nem érzékel téged
aiDisableEyes
Az ellenség mesterséges intelligenciája nem lát téged
noclip
Átjárás a falakon
SimGolf
Cheatek aktivizálásához a [Ctrl] + [S] nyomvatartása mellett írd be: BOMBSHEEP
Ezután a [Shift] + [=] lenyomásával kapsz 10.000 dollárt

TOCA 2: Touring Cars

TOPDOWN
Hátsó felülnézet
OUCH
„Battle" mód bekapcsolása
RUBBER
Durva ütközések
SKINNY
Csak a kerekek látszanak
GIRDLE
Aránytalan környezet
TIMEOUT
Teljes távolság
TECKLOCK
Extra körök elérhetők
FASTBOY
Turbó bekapcsolása
MINICARS
Kicsi autók hátsó felülnézetben
ICCKLE
Pici autók
POSHKID
Nem kell pontot szerezni a bajnoksághoz
OUTTAKE
Magyarázó szöveg
CMFORD
Csak Ford Mondeo minden autó

Grand Theft Auto 2

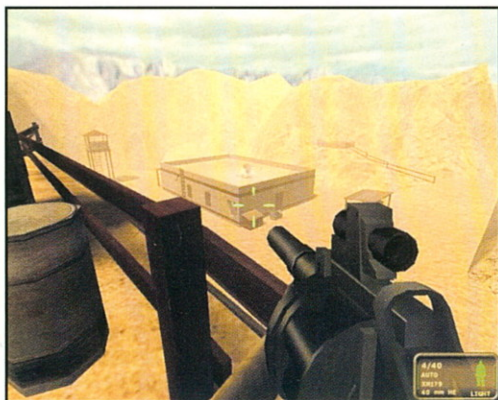
Mikor egy autót veszel, akkor vehetsz hozzá különféle „power-up"-ot, de mindegyikhez csak egy félét.

Romero - Páncél
U-Jerk - Cserélhető géppuska
Michelli - Külső géppuska
Big Bug - Belső géppuska
Bug - Belső géppuska
Z-Type - Csendes géppuska
Police - Rendőr puska
Minx - Elektromos sokkoló
Shark - Molotov koktél
B-Type - Sebezhetetlenség
Taxi - Dupla sérülés
Beamer - Lángszóró
Schmidt - Életerő
Dementia - Láthatatlanság
Aniston BD4 - Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya
Miara - Rakétavető
Eddy - Géppuska
Armed Land Roamer - Géppuska
A-Type - Gyors ujratöltés
Land Roamer - Sérthetetlenség
Trance-AM - Lángszóró
Arachnid - Shotgun
Meteor - Sérthetetlenség
Hachua - Rakétavető
T-Rex - Elektron ágyú
Benson - Elektromos sokkoló
Panto - Gránátok
Morton - Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya
Spritzer - Molotov koktél
Special Agent Car - Összekapcsolódás
Furore GT - Gyors ujratöltés
Maurice - Géppuska
Pickup - Életerő
Stinger - Elektromos sokkoló
Jagular XK - Elektron ágyú
Taxi Xpress - Dupla sérülés
Rumbler - Gyors ujratöltés
Jefferson - Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya
Bulwark - Shotgun

Írd be játékos névnek a „GOURANGA" szót, ezzel aktiválod a cheat módot. Ezután ha a következő szavakat írod be névnek az indulás előtt, a következő csalásokat kapod.

GODOFGTA
Minden fegyver, teljes lőszer
GOREFEST
Több vér
EATSOUP
Szabad vásárlás
RSJABBER
Isten mód
CUTIE1
99 élet
ARSESTAR
Halálod után megmaradnak a fegyvereid
FLAMEON
Kapsz egy lángszórót
VOLTFEST
Kapsz egy elektronsugár fegyvert
IAMDAVEJ
Kapsz 9,999,999 dollárt
TUMYFROG
Minden bónusz szintet megkapsz
SCHURULZ
Dupla sebzés
HUNSRUS
Láthatatlan leszel
UKGAMER
Mind a 3 várost megkapod
BEMEALL
Mind a 3 várost megkapod
DANISGOD
Kapsz 200,000 dollárt
MADEMAN
Mind a 3 csoportnak tagja leszel
LASVEGAS
Néhány ember átáll az „Elvis clan"-hoz
NEKKID
Minden ember meztelen lesz





FISHFLAP
Minden autó kicsi lesz

Colin McRae Rally 2

Készíts egy vezető profilt, és használd ezeket a neveket:

evilevo
Elérhető lesz a Mitsubishi Lancer minden típusa
onecarefulowner vagy **allthebuttons**
Minden autó elérhető
offroad
Elérhető a „Lancer Road Car"
jobinitaly
Elérhető a „Mini Cooper"
minime
Elérhető a „Mini Cooper S"
jimmyscar
Elérhető a „Sierra Cosworth"
coolestcar
Elérhető a „Ford Puma"
greatnews
Minden pálya

Kingdom Under Fire

Játék közben nyomd meg az [ENTER]-t és utána beírhatod a következő kódokat, majd megint [ENTER] az aktivizáláshoz:

~makemyday
Cheat kódok engedélyezése
~hastalavista
Minden épület megsemmisül
~baegopa
Minden termékből kapsz +500.000-et
~simsimhae
Gyors építkezés
~dayspring
Teljes térkép
~knowledgeispower
Gyors varázserő újratermelődés
~amosbemerciful
Teljes varázserő
~godblessu
Teljes életerő

RPG módban, a [~] helyett, a [.] billentyűt használd.

Pro Rally 2001



Használd játékos névnek a következőket:

IVAN LLANAS
Minden tréning mód elérhető
BUIN
Minden bajnokság elérhető
RICITOS
Minden „Arcade" mód elérhető
PAC
10 másodperccel kevesebb büntetés
ALCAPARRA
Duplázott helyreállítási idő
CHOUNI
Minden ellenfél Rózsa lesz

Játék közben írd be ezeket a szövegeket:
TORPEDONOW
Nagy gyorsulás
2YOUNG2DIE
Gyorsan vége a versenynek
IHATEDAMGS
Nincs sérülés
REPAIRMEPZ
Azonnali helyreállítás
SICILIANDV
Automata vezető
NLSMANDELA
Szabad mód
NPVITAMINC
Nincs büntetés
CREDITCARD
280 másodperc javítási idő a bajnokság alatt

Serious Sam2

Játék közben nyomd meg a [~] billentyűt a konzol eléréséhez. Írd be a következő kódokat, majd [ENTER]-el érvényesítsd:

please god
Isten mód
please giveall
Minden fegyver és lőszer
please killall
Minden szörny megölése a pályán
please open
Minden ajtó kinyílik
please invisible
Láthatatlanság
please refresh
Energia helyreállítás
please fly
Repülő mód
please ghost
Átjárás a falakon
please tellall
Minden üzenet megnézése

Tropico - Paradise Island

A [Ctrl] lenyomása közben írhatod be a következő kódokat. Ha többször akarod használni a kódot, csak újra be kell írnod.

pesos
20,000 dollár a kasszába
exacto [szám]
A kassza mennyiségének beállítása
rapido
Gyorsabb építkezés
contento
10-el növekszik a boldogság szintje
muerte
A választott egység kiiktatása
politicaldifficulty
A politikai szint nehézségi foka
economicdifficulty
A gazdasági szint nehézségi foka

Mat Hoffman's Pro BMX

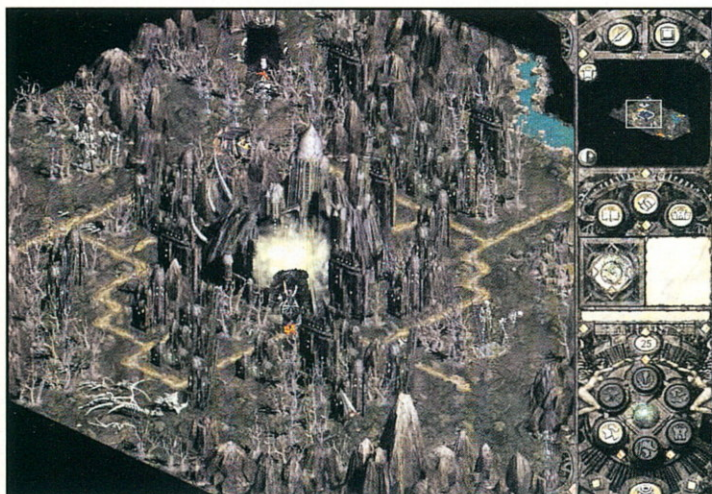
Állítsd meg a játékot, és a [SHIFT] megnyomása közben beírhatod a következő kódokat:

S66S
Kövér gumik
4awd
Tökéletes egyensúly
4w62
8 perccel több versenyidő
648w
„Burnside" pálya
648a
„School" pálya
648d
„Warehouse" pálya
648s
„Granny" pálya
as86wa84
Mindig teljes felszereltség
466wss
Tízszeres pontszám
ssw664
Egytized pontszám
4aw8
„On-Screen Display" kikapcsolása

A kódokhoz a következő billentyűket használd: **W** - Pedál, **S** - Fék, **A** - Balra, **D** - Jobbra, **2** - Nyúlugrás, **4** – Levegő trükk, **6** - Pörgés, **8** – Blokkolás

Master Rally

MEGOTPELKA
Minden felszabadítva
MRWHIPPIER
Meghívások felszabadítva
MONKEYMRMAGIC
A játék minden korlátjának feloldása
OPENROYSLOT
Minden autó elérhető
NINETYFOUR
Minden osztály választható







A Meztelen Barbie – és ami mögötte van



A hülyeség az utcán hever, így nem kell nagy írónak, vagy kivételes tehetségnek születni ahhoz, hogy az ember megtalálja az élet mókásabb oldalát. Elég például szétnézni a szexuális szokások terén, ahol a hagyományosnak mondható párkapcsolati minta ma már csak feledésbe veszett tétova emlékkép, hiszen a terepjáró macsók és szőke presszótündérek huszonegyedik századi románca korántsem nevezhető szerelemnek. Inkább csak amolyan pénzsóvár lötyögés, diszkó és gyorsétterem, fodrászat és szolárium, mindaz, ami korunk embertelen sötétségének elengedhetetlen kelléke. A férfiak tangát húznak, a nők boxert, és a végén már senki sem tudja pontosan, hol is kezdődött ez az egész. Nem kell persze megijedni, nem erről fogunk beszélni végig, hiszen a szexuális forradalom egyik alapvető törvénye, hogy mindenki úgy és azzal, ahogy kedve tartja, mi pedig mégis csak ebben élünk, vagy mi a szösz. Kis elmefuttatásunk hangsúlya nem is annyira a társadalmi jelenségen van – bár kétségtelenül múzsai aranybánya a mai fiatalság párválasztási mechanizmusa –, sokkal inkább azon a felismerésen alapul, hogy az üzleti szféra miképpen használja ki ezt a népbutulást. Persze azon lehetne vitatkozni, hogy mi volt előbb, az igénytelen ember, vagy a butító világ, de szerintem ők jól kijönnek egymással, kár eredetükről diskurálni. Arról viszont már sokkal inkább beszélhetünk, hogy mit is hagyunk majd gyermekeinknek kultúránk silány örökségéből. Erről persze gondoskodnak helyettünk mások. Például Amerikában az a bizonyos nyuszis férfimagazin, aki már a következő „igaziférfi" generációra is gondol, s nem titkoltan pénzügyi szándékkal minden eddigi határt átlépve megalkotta az első negyven centis gumibabát.

Gondolom még nem teljesen világos a helyzet, de hamarosan az lesz. Emlékezzünk csak vissza a mi gyermekkorunkra (ld. nyolcvanas évek), ahol a lányok vidáman énekelve barbiztak, a fiúk G.I. Joe-babákkal mutatták ki a hadsereg lélekjavító szentségébe vetett megdönthetetlen hitüket, és ez így valahol rendben is volt, még ha a fantázia nem is nyomta agyon ezeket a termékeket. Ma már – az olyan játékok sokat vitatott korában, ahol virtuális valóságban döngölhetsz szét plazmavetővel egy kétségtelenül rosszindulatú és vélhetően szociális segélyekből élő, adócsaló földönkívülit – egészen más a helyzet, a felgyorsult világban semmit sem lehet elég korán kezdeni. A szexuális felvilágosítás ezentúl nem apuka dolga lesz, aki beszél majd a virágokról és a méhecskékről, anyuról, akinek a gólya hozza a gyereket (pedig a postással hempereg), hanem a gyerek majd játszva tanulja meg mindazt, aminek később vélhetően nagy hasznát veszi majd az életben. A Playboy Entertainment ugyanis piacra dobta az első Playmate-Barbie-t, kezdeti modelljüket az 1997-es nyuszi-modell, Victoria Silvstedt fényképei alapján rakták össze. Ennek a funkciótlan anatómiai műanyag kirakatbabának hatalmas sikere lett a tengeren túl, egymást taposva rohanták le a boltokat a férfiak, hogy meglephessék magukat és fiukat a szőke szépséggel. Bár ez a hír már nem olyan friss, de egész egyszerűen nem tudtunk ellenállni a kísértésnek, s futólag a játéktesztelés agytikkasztó homályában, csak úgy viccből elmerengtünk azon, hogy vajon mi a büdös franc olyan nagy dolog egy negyven centis babában, de sajnos itt csak találgatni lehet. Mert ami minket illet, egészséges férfiemberek lévén kollektíven azt valljuk, hogy nem feltétlenül baj, ha a barátnőnk beszél, és mondjuk a térdünknél is magasabb.



Ami azt illeti, egyre inkább arra megy a világ, ahol az embereknek már nincs szüksége egymásra. Ezt bizonyítja az az eset is, amikor Larry Flint, a pornókirály bejelentette, hogy az Abyss Creations egyik modelljébe szeretett bele, s ez a modell nem más, mint egy tökéletesen élethűre fejlesztett szilikonból és szintetikus bőrből kreált gumibaba. Potom másfél millió forintért már mi is hazahozhatunk egy ilyet, és Larry szerint megéri, hiszen megszólalásig hasonlít az igazi csúcsmodellekre és vérbeli bombázókra, csak éppen nem beszél, nem rinyál, nem hisztizik, nem akar étteremben vacsorázni és karkötőt vagy virágot sem kell neki venni. Erre aztán bukott minden hím, akinek már elege volt abból, hogy a bárban beszélgessen a nővel, fizesse a Martinijét, majd utána egy sötét kapualjban kosarat kapjon. Hát valahol ezt is meglehet érteni, de azért a férfibüszkeségnek is van egy határa! Mert gondoljunk csak bele, hogy egyszer csak apuka beállít az új szilikon asszonnyal, a gyereknek meg hoz egy „hűdenagyonállatamelled" Barbit, hogy ő is szokja az élettelen nősténnyel való barátkozást. Gond nélkül levetkőztetheti, anatómiailag is bevizsgálhatja kedve szerint, kicsit olcsóbb neki a ház, meg a kocsi, hiszen azt a játékboltban is be lehet szerezni, és még sorolhatnánk a végtelenségig. Persze lehet, hogy idővel kell neki mini körömlakk, új cipő és bunda, de hát még a műanyag kapcsolatért is meg kell szenvedni. A cég erre is gondolt, így bármikor vehetünk a kis szexi Barbinak is új fehérnemű kollekciót, vagy napolajat, amitől irtó izgató lesz a kis plasztik bőre neki. De hát még akkor is hiányzik a lényeg. Akárhogy is számolom, 40 centi semmire sem elég. Maximum nézni lehet, mutogatni a haveroknak, vagy egyet venni még karácsonyra is, hogy a gyerek igazán tökéletesen megtanulja vetkőztetni a buta szőke szépséget. Én mindig azt hiszem, hogy már végleg elkészült a világ tíz legfeleslegesebb szemétjének listája, de mindig jön egy új versenyző, hogy a csúcsra törjön. És kicsit a mottó is más: „Vetkőzz, Barbie!"

Hát dióhéjban ennyi a történet. Nem kell rajta sokat gondolkodni, aki meg nem is érti, annak már úgyis mindegy. A dolog talán valahol még vicces is, csak úgy, mint ez az egész elnyomorított generáció, de nem tenném rá a nyakam, hogy ez hosszútávon is ilyen poénos marad. De hát a mi mesénk itt véget is ér, ki-ki döntse el maga, hogy vajon mihez is kezdene egy negyven centis topmodellel, aki ugyan szőke, de legalább nem kérdez folyton hülyeségeket. Az ötletekre természetesen mi is vevők lennénk, hátha véletlenül apukánk megdob szülinapunkra egy ilyen szilikon gyötrelemmel, és akkor mégsem hagyhatjuk a dolgot szó nélkül!

HP

GERICOM
m o b i l e   w o r l d

WEBGINE Per4mance
2200MHz



- Intel 845 chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage 4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART memóriakártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítménnye 2200MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **539.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB HDD **679.900 Ft**

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Mostantól GSM modullal is megvásárolható, így Ön bárhol, bármikor telefonálhat vagy használhatja az internetet. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!





Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **329.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **359.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **429.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

WEBGINE



GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

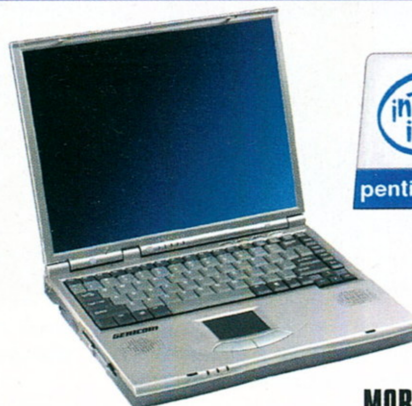
- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD **399.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez **259.900 Ft**

OVERDOSE-T





- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

MOBIL processzorral is kapható!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **279.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III MOBIL 1000MHz / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **339.900 Ft**

OVERDOSE II



- Intel Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset, 1.44MB FDD
- ATi Rage LT-PRO AGP VGA 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90
- Ethernet 10/100Mbit PCMCIA kártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **269.900 Ft**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

GERICOM CO. KFT
7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.
1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu



Eredményhírdetés: a múltkori számban bemutatott fotó maradéktalanul beváltotta hozzá fűzött reményeimet – páran ugyan sikerrel fedezték fel a rejtőzködő gépjárművet, ám részidők szintjén meglehetősen rosszul produkáltak. Hogy pontosak legyünk, a beérkezett leveleken szereplő részidők átlagolt mértéke másfél (!) percben határozható meg. Kérdezem: hol van ez az én 39 másodpercemhez képest? Persze én csaltam – letakartam a bőrt. Úgy tűnik, ez az elemi trükk senkinek nem jutott eszébe. A mikulássüveg meghatározatlan időre velem marad, lévén egyetlen helyes megfejtés sem érkezett arra nézve, melyek is lehettek a kamu levelek. A ferpléj szabályai azonban megkövetelik, hogy fellebbentsem a fátlyat – figyula! Első levél: kamu levél. Béla írta. Második levél: Alien TM, autentikus olvasói iromány. Harmadik: újabb levél Kispetitől – valódiból van. Szundi levele: szintén nem kamu. Nemúgy a névtelen ímél szerzője, ahol GyZ fikázza önmagát – jót tesz az ilyen. Maradt még a Kakukktojás, a Gyűrűkúrás levél. Ezen levelet valóban Balage küldte – íly módon volt ez beugratós kérdés! A Mikulássüveg köszöni, jól van, s következő játékunk alkalmával újra készen áll Kozmikus Főnyereményként buzdítani az olvasókat mielőbbi részvételre. Más. Úgy hívják:

Dizálynváltás

Sokan, sokfélét írtatok az új dizálynról, mely levelekből számos reakció tűnik mintegy: ki. Lévén, mindenkinek szíve-joga önnön maga által véleményt alkotni az 576KByte új arculatáról, egy perc tizenként másodperc gondolkodási idő után úgy határoztam, impresszionista felfogásban szemezgetek abból a kaotikus, beérkező levélzuhatagból, melyekkel voltatok szívesek a lap készítéséért felelős csoportosulások elektronikus levélcímeit bombázni. Megjegyzés: az impresszionizmus nem csupán a képzőművészet berkeiben értendő műfaji meghatározás – léteznek imresszionista költők is. Tudom, mert mikor ezt tanultuk, pont figyeltem. Olyasmiről van szó, hogy a szerző papírra veti éppen aktuális benyomásait, gondolatait, remélvén hogy azok izgalmas, érdekes érzelmek s képek formájában manifesztálódnak a hallgató/olvasó elméjében. Példa impresszionista költeményre: „Megszolgált üvegben szakadt rongydarab – átitatott ím e gyúlékony nedű. Cimborád szikráért kiáltván óhajtja langyos csókodat. Egykoron telt, s majdan üresen csengő üvegcse – nyerj vigasztalást e forró folyadéktól – s bár utad végén ezer darabra hulsz, halálod hírnökei csupán a szilánkok elhaló nesze lészen. Aztán fürdőt vehetsz a vörös lángokban – gyújts szerelemre! Legalább álmomban." Jó, mi? Még csattanó is van a végén. Két versem van – ez az egyik. Ja nem is, három – a híres/hírhedt Grinch kritikában, ugyebár. Elkanyarodtam, bocs. A vegyes érzelmek s reakciók fűtötte Levéldémonok hallatlanul erőteljes s érdekfeszítő tánca következik –

FÜGGÖNY!

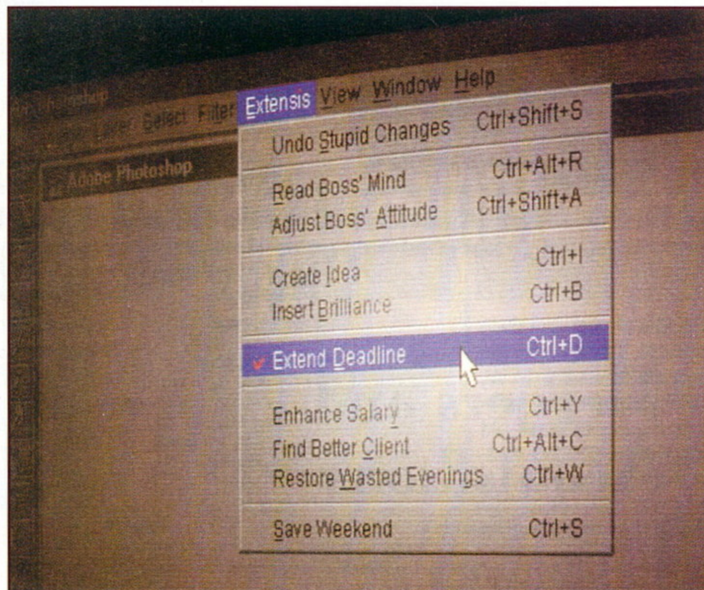
Első

Tetszik a cikkek új megjelenítése. Jó, hogy megint írtok érdekességeket a nagyvilágból. A Csevi hónapról-hónapra jobb lesz. **(Hell, Yes! – copyright by Sol)** Király lett a hátlap, és a pószter is, és bejött az új oldalszámok megjelenítése.

Második

Kérlek titeket, hogy ne legyenek az értékelő dobozok narancssárgák! Azonkívül, ahogy az újságban egyre hátrébb haladtam, annál inkább „káosz" szerűek lettek az oldalak.

Harmadik



A Gothic-ban megöltek a csirkék! De komolyan. **(én szóltam, vazz*eg...)**

Negyedik

A legujjabb szam designja nem is olyan rossz, sot kifejezeten jo!
Elvezet volt nezni es olvasni is! Sot, ez a szam eletmento volt,
hiszen egy 3! oras fizversenyen voltam es mar majdnem megoltem magam, amikor eszembe jutott: „Hoppa! Reggel vettem 576tot!"...
Ket es fel ora alatt ki is olvastam, pont a verseny vegere. :)))

Ötödik

Azért ez a chaet mennyiség már sok(k)! „A ti véleményetek" viszont egy kalap #@*§@! Remélem nem lesz többé. Inkább a Hónap Dumája!!! Ha akarod akkor írok nektek minden alkalomra, ingyen. Ha kell egy kis ízelítő, akkor írd meg a karakter mennyiséget, és én már gépelem is! **(írj Lara bakancsának illatáról, mikor is az azt viselő heroina fél órányi vízalatti akció után megpihen a tisztáson! Formai követelmény: impresszionista költemény, max. 1111 karakter.)**

Hatodik

Tök cool az újság, csak egy idegesítő hibára szeretném felhívni a figyelmedet: volt egy párszor, hogy 2 vagy 4 oldalt írtok egy játékról, de a cikk fele történeti bevezetés, aztán az adott sportág szokásait írjátok le, a maradék 2 hasábból pedig egy fél az ajánló, és csak másfél hasáb marad a játék tényleges leírására. Így nem igazán tudom meg, milyen is az a program. engem nem az érdekel, hogy hogyan tudom beállítani a menuben a controlst, hanem hogy mit nyújt nekem a játék, milyen módok vannak benne, stb..

Hetedik

Hamarosan köreinkben köszönthetjük Dzsondót, ki véres alabárddal támad George Lucasra és szegény gyézére – fokozott figyelem required, egy Dzsondóval nem lehet tréfálni!

Huh – amíg még lehet, rájuk zárom az ajtót. Egyébiránt, akit bővebben is érdekel a téma, látogassa a topicot – ott mindeki kicserélheti aktuális gondolatait, örömeit, bánatait az új dizálynnal kapcsolatban. Jelen rovatunk tárgyát azonban, csak eddig a pillanatig képezhette az. Most inkább jer, s pár perc erejéig kalandozz velünk az idiotizmus legmélyebb bugyraiban! A mikrofonnál: George Bush.



IJwe3j!
FOWJ fow jw ujdj IxLJ o
jof apRPI fodj dJ fpsk ap
sd ápapowfkojof e eo
ugierljldj lkfnlkduapjr
eoaiuQI!)Ö!I uoweopö
93 + ö3 eéj ows ow
gu3p2uö3
weoufj of jsIMFéO+P Ö
Ö+IR3k23i4 ieopi p3i
oieo mlsv VSMLKAOI+ö
i3öi ooek
éoeke oékso ou3 2P3u2p3jjeo eowjoé j
oewjopwe fj lksd knlc asn, alwqoWO3O+
po ru
CSÁ
Mr.Bush

Crekcreker Traxtrakész!

Mirx pirxi kantinka durnixdornix, de pellensztél te valaha teontát?! Dermesztő ballaszt, szerintem. Diodon tukmányodhoz fellengek feléd temérdek radart, s empesztelek: velem ezt te ne tedd!

CSÁ

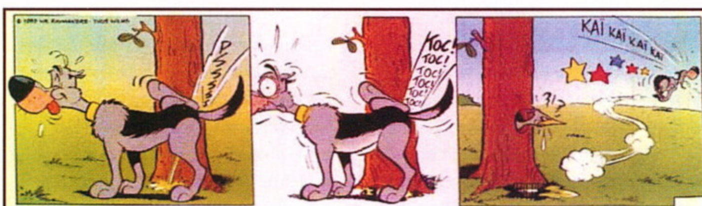
GyZ

Namost aki azt hiszi hogy Bush és én is hülyék vagyunk, a 101%-os tévedés állapotában leledzik. (Ahogy mondta ezt Martin mikor megtudakoltam, igaz-e hogy bohó ifjúkorában Eddás volt.) George Bush ugyanis csak merő kedvtelés gyanánt álcázza magát mongolidiótának, ha megerőlteti agytekervényeit, úgy egészen hihető novellákat produkál. Legfrissebb szerzeményét terveim szerint sorozatokban le is közlöm, hacsak a népakarat meg nem hiúsítja ez irányú elhatározásomat. Merthogy az írásnak címe nincs, A Lambda Projekt néven fog futni. S merthogy George Bush nem mondta, hogy nem szabad futnia – futni fog. Ha tetszik, szóljatok – akkor jön a következő epizód. Ha meg nem, akkor lehet anyázni nyugodtan. Nektek karmikus teher, én jót akartam...

A Lamdba Projekt

1. A Tűz
Négyen ültek a tábortűz mellett. Tőlük nem messze, a kis tisztás szélén orosz katonák verték fel a sátraikat, míg mások a tábort körülvevő drótkerítést állították. A négy férfi nem tudta, hogy hol biztonságosabb, hiszen a végzet bárhonnan lecsaphatott rájuk, az erdőből, a levegőből... vagy a föld alól. Az idő enyhe volt, még így tíz óra tájban is, bár ez egy brazil őserdőben nem volt meglepő. Az elmúlt hosszú, szinte már örökkévalóságnak tűnő időszak kicsiszolta érzékeiket, nem úgy, mint a sok zöld fülű oroszét. Most is érezték, hogy figyelik őket. De nem őreik. Annál valami sok-

kal veszélyesebb. A fenyegetést szinte a levegőben lehetett érezni.
Nem messze tőlük, egy bokor előtt őrt álló orosz katona, Borisz, furcsa neszezésre lett figyelmes. A bokor és közte csak fél méter volt. Meg a drótkerítés. Olyan hangot hallott, mint ha ágak ropognának valami nagy súly alatt. Borisz bőréről felszálló, emberi szem által nem látható pára mohó nyálcseppeket csalt a bokorban lévő hatalmas, halálos vigyorra nyíló álkapocsban. Borisz csak ekkor látta a hold fényét megcsillanni a tűhegyes nedves fogakon, de már késő volt? Még kiáltani sem maradt ideje. Fél órával később Borisz eltűnését csak egy nagy lyuk jelezte a kerítésen, és néhány, az elszakadt drótokon fennakadt ruhafoszlány.
Eközben a négy ember bemutatkozott egymásnak, mivel csak most, a csapatösszevonásnál találkoztak. Egy sebhelyes arcú férfi kezdte a bemutatkozást. Alacsony, de izmos fickó volt hollófekete hajjal - amibe őszes csíkok vegyültek-, és elképesztően széles állkapoccsal. Sötétbarna apró szemeiből gyanakvóan pillantott a külvilágra, de ugyanakkor az értelem fénye is megcsillant szemében.
- Jeremy Pullman vagyok, kommandós. Közel 13 éve szolgálom a USA-t egy 51-es körzetbeli támaszponton. Én voltam a C. R. E. E. D. csapat vezetője. Ez azt jelentette, hogy mi jártunk utána, ha valamilyen kísérleti egyed elszabadult...
- Úgy érti, hogy ez az egész egy elszabadult kísérlet?
A magas fejhang tulajdonosa egy szakállas férfi volt, aki egy valamikor Hawaii mintás inget hordhatott, amit most vér, és mocsok borított. Körülbelül a harmincas évei közepén járhatott, és meglehetősen vékony férfi volt. Ha Pullman mellé állították volna, tökéletes ellentétei lettek volna egymásnak. Azonban állásról itt szó sem lehetett, mert egyrészt őreik szitává lőtték volna őket, másrészt a férfi olyan rossz állapotban volt, hogy ha akart se tudott volna felállni. Az ő kondíciója volt a legrosszabb a csapat amúgy se egészséges tagjai közül. Bal combján valami feltépte a bőrt, és alatta a húst. A seb leginkább egy lőtt sérülésre hasonlított. Csak az Orosz medikusokon múlott, hogy nem vérzett el. Most lábán hevenyészett, sáros kötés volt látható.
- Így is fogalmazhatunk. Ha már közbevágtál, megkérdezhetném, hogy hívnak? Kérdezte gunyoros vigyorral Pullman
- George Keets vagyok. Archeológus, és éppen csapatommal a maya sírokat kutattuk, amikor...
- Majd mindent a maga idejében. Javasolom, hogy mindenki mutatkozzon be, és mondja el, hogy a francba került ebbe a rohadt táborba. Egy szemüveges, borostás ember szólalt meg. A



vállán jól lehetett látni a vörös keresztes szalagot, ami nyilvánvalóan utalt medikusi posztjára.
- Alexander Hamper a nevem. Eddig medikusként szolgáltam. Ha nem tudom ellátni sebeimet, nem lennék itt köztetek. A Pullmanék után küldött csapat medikusa voltam.
Végül egy húsz év körüli ember lépett elő, bár markáns vonásai sokkal idősebb kinézetűvé tették.
- Thomas Derringer. Állatrendszertan hallgató. A professzort, engem, és még tíz felfegyverzett kísérőt küldtek ki, mert egy eddig ismeretlen fajt talált egy bizonyos Neumann nevű kutató, majd eltűnt. Már tudom miért. A prof hátrahagyott egy- két adatot, a gyenge pontjaikról, és egyéb tulajdonságaikról, de ő már meghalt.
- Nos úgy látszik, tudjuk mivel állunk szemben – szólt közbe Keets
- Nem. Fogalmunk sincs róla. Amivel



szerinted szemben álltunk, az három napja volt. Azóta a faj már teljesen átformálódott. – szólt Pullman. Elmondom a történetemet, hogy hogy kerültem ide. Abból mindent megértetek. – És mesélni kezdett, észre sem véve, hogy két orosz őr egy hatalmas lyukat talált a kerítésen, vérfoltokkal, és Borisz szolgálati ruhájának foszlányaival körülvéve.

Eddig az első fejezet. Várom a visszajelzéseket, miszerint igénylitek-e az írás folytatását.

Hello, GyZ!
Közöttünk szólva elég nyálasra sikeredett a Star Wars cikked... az igazság az, hogy az első soroknál bizonyossá vált, te nem tartozol a Star Wars gyűlölők körébe. Ebből a szempontból csalódtam benned. Akármit is írtál a cikkedben, valami nem tiszta ebben a Phantom Menace-ben. Azt hiszem kénytelen vagyok ezt bebizonyítani itt és most... Vajon George Lucas miért pont most kezdte el megfilmesíteni a további epizódokat, miért nem mondjuk 10 évvel előbb? Akkor is már legenda volt a Star Wars... Nem hiszem, hogy nem volt rá pénze... Hát akkor az ok? Most fogyott el a pénze? Ezt sem hiszem... Akkor a feltevésem az, hogy Lucas az óriási vagyonából összehozott óriási lakásban szinte teljesen egyedül bolyongott. Megnézte, adott-e enni a kutyának, majd leült a tévés foteljébe és bekapcsolta a kivetítővásznát. Véletlenül a DVD is bekapcsolódott, ugyanis a távirányítóra ráült és mit ad Isten, pont a felújított három epizód volt benn. Lucas elkezdett nosztalgiázni... Eszébe jutottak az idők, amikor mindenki ünnepelte, eszébe jutott az is, hogy most már a híradót nézi és Barbara Streisand van benne, akit már elfelejthetne a világ, de még mindig tartja magát... Jobban, mint ő...
– A fenébe is! Én George Lucas vagyok! Engem nem lehet csak úgy elfelejteni! Dobjuk csak ki azt a másik három epizódot! – és tárcsázta a számát a menedzsereknek, a kiadóknak és a producereknek, meg mindenkinek, aki már úgy nagyjából elfelejtette...
– Helló srácok! Lucas vagyok! Emlékeztek még 77' –re? Na, valami olyat kéne csinálni! Tudjátok, összehozunk megint egy bandát, a mai trendi dolgoknak megfelelő dizájnt adunk az egésznek, eszméletlen számítógépes grafikák, stb, és természetesen turbózzátok fel azt, amit én írtam, rakjatok bele egy pár mellékcselekményt, mert ez már nem állja meg a helyét ma. És a karaktereket is dolgozzátok át, mittom' én rakjatok bele agresszívebb formákat, ne úgy, mint régen! Tudjátok, aki nem halad a korral... Ja, kaptok pénzt is!
Másnap ugyanígy leült a fotelbe, megnézte a híreket és benne volt az újáeldt legenda... Hátradőlt, benyúlt a nadrágjába, majd a következő szavakat mondta:
– Hát ez is megvolna, engem nem fogtok elfelejteni egyhamar kis köcsögök!

Nekem olyan erőltetett érzésem volt ettől az epizódtól... De vajon ugyanúgy csinálták, mint régen? Mondhatni igen, csak a kornak megfelelő divatos elemekkel... Nekem ezért nem hozta vissza azt a bizonyos hangulatot. Egyszer élném meg azt, hogy egy alapmű folytatását – legyen az bármely filmlegenda – a kezdetek hangulatában csinálnák meg, akkor nem lenne olyan érzése az embernek, hogy a rákövetkező rész egy teljesen értéktelen valami, telepakolva a mai mátrixos kameramozgásoktól kezdve a legutolsó sablon robbantásig... Tehát itt van a recept. És ugyebár egy filmet az idő tesz legendává, mondhatjuk azt, hogy bizony szentségtörés volt ez a Phantom Menace... Majd tíz év múlva fogjuk megtudni, hogy ez is olyan jól sikerült-e mint az előző... De szerintem szar. Elvitte a divat...
John Doe

Üdv John! Jó a hajad. A nyálfoltokért bocs – így jár az, aki 79-edszer is kénytelen nekiveselkedni egy Star Wars Starfighter pálya teljesítésének. Noha jómagam valóban nem tartozom a Star Wars gyűlölők közé, - a gyűlölet elképesztő mennyiségű energiát emészt fel, így csak egészen ritkán vagyok hajlandó gyűlölni bármit is – attól azért még minden körülmények között kész vagyok beleélni magam egy Star Wars gyűlölő helyébe. Íly módon sansz mutatkozik, hogy megérthessem álláspontod okozatait. Úgy érzem azonban, érvelésed összereje már a kezdetekkor negyedére csökken a nyitósorokban megalapozottakhoz képest – gondolok itt arra, hogy egy meglehetősen ügyetlen, s nem is különösebben látványos feltevésre építed fel teóriád egészét. Tehát ha jól értem, akkor Geogre Lucas dologtalanul bolyongott otthonában, midőn véletlenszerűen bekapcsolván a DVD lejátszót, végig nem nézte a klasszikus Star Wars epizódokat. Lelkiben felüté fejét a féltékenység, midőn önmaga kreativitását a jelen filmsikerei látszanak beárnyékolni – s elhatározá, hogy új Star Wars-ot készít. Vérben forgó szemekkel kántálja maga elé az általad említett bűvös szavakat, miközben páros lábbal tiporja a már a földön található, megalázott Mátriksz és Event Horizon DVD-ket: „ – Engem nem felejtetek el egyhamar, kis köcsögök! Majd én megmutatom nektek, ki az a George Lucas! Meg én!" Ha már láttál George Lucas interjút, akkor tudhatod: a Star Wars atyjának pulzusa maximum szökőévente egyszer kúszik 10 BPM felé. Így javaslom, vessük el a meglátásom szerint elég sajátos bosszú-



Ehavi szájunk mókatársai


Martin


GyZ


Balagee


Dracoo


HP


Dawe


VargaB


HP


ender


Liquid


Tamás

hadjárat-elméletet. Maradtak még a financiális megfontolások. Annyi bizonyos, hogy 1997-ben – midőn a Phantom Menace első sorait papírra vetette – George Lucas-nak már jóval több pénze volt, mint amennyit normál és/vagy abnormál körülmények között el lehet költeni – az általa megalkotott mítosz megújítására üzleti szempontból így nem is volt szükség. Három főbb sci-fi sorozat létezik, melyek már önnön jogukon is kikezdhetetlennek bizonyultak az idők során. Alienek, Star Trek, Star Wars. Ezen világok népszerűségét ugyebár a filmek alapozták meg – ám innentől fogva a gépezet beindul, s meg sem áll. Alienes tízórai táska, víz-és ütésálló Star Wars lézerkard, s persze az elmaradhatatlan – TADAMM – Űrgolyhós Lángszóró! A srácok megvesznek érte! Magyarán szólva, ezen fantázia szülte univerzumok számára tökéletes élőhely a gonosz, „túnya", eltorzult értékeket magáénak valló s hírdető fogyasztói társadalom, amelynek ugye, már semmi sem szent. Ám tudod mit? Én éppen ezért szeretem. Ha nem csalódom, úgy te is mindenféle üzleti praktikákat s megfontolásokat sejtesz a fogyasztói társadalom minden szinteződése mögött, így a filmvilágban is. Majd felismered: „Tejoég! Ezek meg akarnak etetni velem valamit, amire nincs is szükségem!" S lőn – igazad is van. Életed teljes lehet chips nélkül. Életed teljes lehet a WAP funkciós mobiltelefon nélkül. (Ezt csak tudom, mert nekem nincs WAPom. Azt se tudom, mire való az a sz*r.) S bizony, életed teljes lehet a Phantom Menace, de még a Star Wars nélkül is. Ám egy fontos dolgot kihagytál a számításból – lehet, hogy a fent említett vívmányok mellőzésének dacára is teljes életet élsz, ám akkor lehet csak igazán csodálkozni, ha ezek a dolgok adnak is neked valamit. A fogyasztó ugyanis nem véletlenül fogyaszt. Hanem azért, hogy jó legyen neki. S akkor bizony eljöhet az a pont, hogy egyhuzamban 7 vaníliás Danone krémpudingot erőltetsz magadba holmi alantas anyagi érzékkielégítés címén, mert jó neked. Avagy, egyenesen úgy jössz ki egy moziból: „Vovság, ez a film adott nekem valamit!" Pedig kifizetted a jegy árát a mocskos filmrendezőnek, s a szemét moziüzemeltetőnek. S mégis, úgy érzed: láttál egy igazán erőteljes filmet, életed még teljesebb lett. Hogy mely mozi képes belőlünk kiváltani ezt, az ugyebár már tényleg emberre válogatja. Egyesek szerint a Mátrix minden idők egyik legmélyebb-mondanivalóval-bíró műremeke. Én ügyetlen szájbermaszturbációnak találom. Jó, az a „...és kanál sincs" féle szöveg nem rossz. Éppen úgy ahogy te üres, zagyva, csak s kizárólag a látványvilággal alibiző filmnek találtad a Phantom Menace-t. Megértelek. Komolyan mondom. Méghozzá azért, mert mikor kijöttem a moziból, fogalmam sem volt hogy most mi történt, s miért. Láttam űrhajókat, robotokat, megzabáltam öt liter popcornt s egy nagy kólát – aztán csodálkoztam.



A varázslat látszólag elmaradt. A helyzet bizony az, hogy a Phantom Menace-t első blikkre esélyed sincs megemészteni. Lucas véleményem szerint komoly hibát követett el: túl sok mindent akart elmondani egyszerre. S el is mond mindent. A néző persze nem igazán van képben – megvallom, jómagam már az első jelenetnél elvesztettem a fonalat. „Most ki van blokád alatt s miért? Ki ez a két varacskos fazon? Akkor ő most gonosz?" Megtehettem volna, hogy csatlakozom a Star Wars gyűlölők soraihoz, mert az egészet borzasztóan kuszának, zavarosnak tartottam. Ám vettem a fáradtságot s megnéztem újra s újra. Aztán szépen lassan megértettem, befogadtam, megszerettem. Olyan ez, mint egy zene. Először csak hangokat hallasz. Aztán, mikor meghallgatod a nótát újra, a hangok kezdenek értelmet nyerni. Már nem csak szólnak, de mesélnek is. No persze, aligha várható el mindenkitől, hogy legalább háromszor megnézze a Phantom Menace-t. Pedig ahhoz hogy érdemben nyilatkozhassunk róla, bizony meg kell. Ma már állítani merem, hogy a Phantom Menace-ben ott van a varázslat – ám neked kell megkeresned. Varázslatot keresni pedig jó. Hogy miért? Mert ha megtalálod, gazdagabb emberke leszel.

GyZ

ViSZláT!

Sziasztok!
Először is köszönöm mindenkinek, aki vette a fáradtságot, és véleményt nyilvánított az új Kbyte-al kapcsolatban. A márciusi szám készítése közben már sok felvetett ötletet felhasználunk. Köszi!
Felmerült jó pár érdekes dolog, illetve néhány félreértést is tisztáznom kellene. Úgyhogy pár válasz a gyakrabban felmerülő kérdésekre:

„Miért nem írtátok oda a Medal of Honorhoz, hogy a hónap játéka az?"
Nemcsak itt, hanem máshol is kérdezték, hogy miért tűntek el régi jó rovatok, mint például a Kultjátékok. Az az igazság, hogy nem szeretem a „rovat" szerinti felfogást. Mi „új"ságot készítünk, és ennek megfelelően – bár van egy alapszerkezet, ami mindig állandó – de havonta átalakítjuk az újságot, az adott hónap témájának, újdonságainak megfelelően. Meg nem is lenne értelme odaírni, hogy a MoH: AA a hónap játéka, mivel témában gondolkoztunk, és a téma a II. világháborús játékok volt. Azt sem írhattuk oda, hogy hónap témája, mivel ugyanilyen hangsúlyos téma volt a cheatek is. Így a cheat rovat jövő hónaptól természetesen csak két oldal lesz, mint eddig, de ezt az újságbeli bevezetőmben már írtam.

„Miért nem írsz egyetlen cikket sem?"
Olyan, nagyobb infrastruktúrával rendelkező lapokkal kell felvennünk a versenyt, hogy egyszerűen nincs rá idő, hogy még 6-10 oldalakat irogassak is (bár nagyon szeretném...). Ezért az igazán kedvemre való játékokra fogok időt szakítani (pl. Warcraft III).

„És kérem vissza azt az oldalt is, amelyiken a köv. szám előzetese olvasható. „
Úgy gondoltam, hogy inkább a Csevi legyen helyette... Viszont azt ezentúl mindig beleírjuk, hogy a következő Kbyte mikor jelenik meg. Esetleg visszatér később az előzetes dolog, de legfeljebb egy oldalon.

„Egy nagy gondom van még. Hogy minden egyes oldalból elvettetek egy egész hasábot így kevesebb lett az újság és túl sok a KÉP! Ezt kérlek ne hagyjátok így mert ami régen 3 oldal volt az most négy oldal és így kevesebb hely jut a többi dologra."
Ott a pont, ezen a mostani számtól változtattunk.

„Miért nincs elég GyZ a lapban?"
Elég sok GyZ van a lapban (a februáriban 22 oldal), csak a kolléga úr szeret álneveket használni. De azt hiszem, a stílusról könnyen felismerhetitek őt... Ha van további kérdésetek, írjatok nyugodtan!

ender

Következő számunk április 18-án jelenik meg!

HEROES™ of MIGHT AND MAGIC® IV



MÁJUSBAN ÚJ IDŐSZÁMÍTÁS KEZDŐDIK...

Megjelenik a világszerte sikeres sorozat legújabb részének magyar nyelvű verziója, kiváló színészek magyar hangjával!

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

Előrendelés:

DYNAMIC SYSTEMS

THE MULTIMEDIA COMPANY

www.dynamic-systems.hu